

**AÇÃO** GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHO

# GAMES

EDITORIA  
AZUL

## SUPERFEIRA DE GAMES NOS STATES



- COMO É O SATURNO AMERICANO
- PLAYSTATION SAI COM MK3
- AS NOVIDADES DO ULTRA 64

**122** JOGOS PARA  
MEGA E SNES

SEGA CD  
**EARTHWORM JIM**  
MEGA/SNES  
**JUSTICE LEAGUE**

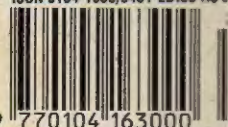
SNES

**LOONEY TUNES B-BALL**  
*Sacana e cheio de truques*

COLEÇÃO  
CLÁSSICOS DO  
VIDEOGAME  
**GRÁTIS** FICHAS  
COM DICAS



ISSN 0104-1630/3451-ED. 85 R\$ 3





**NOVO**

# DinoOvo

## SPACE

RECHEIO LÍQUIDO

TUTTI-FRUTTI

TANGERINA

# BOLIN BOLA

chicle de bola

ARCOR

**NOVO CHICLE**

# BOLIN FRUTAS

O CHICLE QUE VIROU FRUTA!

BOLIN FRUTAS

ARCOR

**NOVO**

# CHICLE FLICS

CHICLE FLICS

VITA SPORT

VITAMINA C





## x salada 4 e 5

**O** cozinheiro é você: uma mistura de cartas, desenhos e fotos dos leitores

## shots especial E3 6 a 11

**O que a Sony, a Sega e a Nintendo mostraram e anunciaram na primeira feira só de games e multimídia dos States**

## preview e listão 12 a 15

**Os games mais animais da E3 e o listão com 185 jogos que saem até o final do ano.**

## Multi Interativa 36 e 37

**Mortal Kombat 2 (PC)  
Sega e Nintendo na Internet**

## dicas 16 a 19

Donkey Kong Country (SNES) 18  
Maximum Carnage (Mega) 19  
Mega Man X2 (SNES) 16  
Michael Jordan Chaos In The Windy City (SNES) 18  
Return Fire (3DO) 18  
Rock'n'Roll Racing (Mega) 19  
Samurai Shodown 2 (Neo Geo) 16  
Sketchin' (Mega) 18  
Super Mario All Stars (SNES) 17  
Terminator 2 The Arcade Game (SNES) 18  
Virtua Fighter (Saturno) 18

## debulhados 20 a 34

Earthworm Jim (Sega CD) 20  
Lords Of Thunder (Sega CD) 22  
Justice League (Mega/SNES) 24  
Looney Tunes B-Ball (SNES) 26  
Ogre Battle (SNES) 28  
The Great Battle 2 (SNES) 32  
Stargate (SNES) 34

**Siga este selo! As matérias onde ele aparece têm imagens transadas pra você se ligar no mundo tridimensional**



## SNES LOONEY TUNES B-BALL

**Sacanagem atrás de sacanagem. Willie Coyote, Patolino, Pernalonga e cia. fazem uma zorra de basquete pra você rolar de rir.**



## MEGA/SNES JUSTICE LEAGUE

**Você escolhe o herói. Direto dos desenhos animados para os consoles num cartucho de luta da Acclaim**



## SEGA CD EARTHWORM JIM

**Novas fases, animações exclusivas e mais zoeiras de um herói rumo consagração**



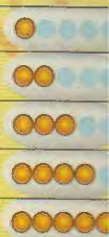
**FRACO**

**REGULAR**

**BOM**

**ÓTIMO**

**CHOCANTE**



**AÇÃO GAME**



# SALADA

## TRUQUE DAS 1000 FACES

Desta vez os "premiados" são três vítimas que têm nomes começados com a letra "V". Curtam o novo visual de Vanderléia, Vânia e Virgílio!!



Essa gatíssima é a Vanderléia Cegielski, amiga do Geferson Petetti, de Toledo (PR).



Esta é Vânia Aparecida da Silva, de Várzea Paulista (SP). Quem mandou a foto foi o Kleber Fernandes Barreto. Seguinte, Kleber: não devolvemos os, garoto!! Rá, rá, rá!!



Bozo Alexandre, de A. de Souza, de São Paulo (SP), chegou! trazendo alegria pra todos e pro vovô... Saúdo, André??

PAG GAMES

### TOP GAME

Gostaria de saber por quê meu videogame Top Game VG 9000 não aceita os cartuchos The Little Mermaid e Bart Vs. the World, originais americanos.

**VINÍCIUS LIMA NUNES**  
Campina Grande, PB

O problema deve estar no Top Game, que é um "clone" ou "compatível" com o Nintendo 8 bits, mas não é um console original. É provável que estes cartuchos contenham um dispositivo eletrônico que só os faça funcionar num console original. Sorry, sorry, mas seu problema parece não ter solução.

### DESAMPARADO

Não consegui encontrar Ação Games aqui onde moro. Como fazem os outros leitores do Japão que escrevem pra vocês? Onde eles compram a revista? Gostaria também de saber a opinião de vocês sobre o quê eu devo comprar aqui - micro, videogame etc.

**DANIEL KAWABE GARCIA**  
Osaka, Japão

Temos vários leitores morando aí, Daniel. Alguns têm parentes no Brasil que mandam a revista todos os meses. Outros conseguem comprá-la em lojas de brasileiros (parece que existem algumas delas em Tóquio). Agora, este papo de comprar aparelhos no Japão pra depois trazer ao Brasil é desaconselhável. Tanto os computadores quanto videogames têm um padrão específico, que só utiliza o software e jogos produzidos nesse país. Se trouxer algo para o Brasil, você ficará dependente de programas japoneses.

### SHOCKWAVE

Não consegui fazer os truques para este jogo publicados na edição 79 e gostaria que vocês me explicassem melhor.

**ADRIANO M. M.**  
Shizuoka-Ken, Japão

Vamos lá, Adriano. Inicie o jogo normalmente, aperte P para pausar e entre com a sequência B, A, C, C, A, A. Selecione a opção Quit na tela e, em seguida, aperte o botão do quadrado no joystick. Depois é só usar as sequências abaixo para o efeito desejado: Superbomba - Pause, A, C, A, B, A, A, C, A, A, Quit na tela; Superlaser - Pause, C, A, A, B, A, C, A, Quit na tela; Invencibilidade - Pause, A, B, A, C, A, C, A, A, B, A, Quit na tela.

### DONKEY KONG COUNTRY

Olá, macacada! Vocês, que têm a melhor revista de dicas da parada, tentem esclarecer: como se faz para pegar carona no barril de aço?

**RAFAEL VARGAS ROMAN**  
São Paulo, SP

Seu desejo é uma ordem, bwana. Seguinte: apanhe o barril e jogue-o contra uma parede da fase. O objeto quica na parede e dispara a correr. Tudo o que você tem a fazer é pegar carona em cima dele e, assim, poderá atropelar todos os inimigos. Mas cuidado: o barril cai nos buracos e, se você não pular fora, vai pro beleléu também.



Paulo Roberto de Souza Jr., de Barretos - SP

Os lutadores mais bravos do planeta vestiram a camisa de times de futebol do Brasil. O técnico deste timeço? É o Paulo Roberto de Souza Jr., de Barretos (SP).

### PLAYSTATION

Que softwarehouses estão produzindo jogos para o console? Ele só usa o padrão JPEG para vídeo ou também usará o MPEG? A Sony pretende fazer um upgrade para 64 bits? Quando ele sai no Brasil?

**BRUNO F. S. TEIXEIRA**  
São Paulo, SP

Você está mesmo superligado no Playstation, hein, Bruno? A Sony afirma que 300 softwarehouses trabalham para seu console, entre elas Acclaim, Electronic Arts, Capcom, Virgin e Konami. Na ficha técnica do aparelho consta apenas a compatibilidade com o padrão de vídeo JPEG. Quanto ao upgrade, a Sony nunca tocou no assunto. Para matar todas as suas curiosidades, leia a matéria sobre o Playstation na nossa cobertura da E3 desta edição.

### SIMCITY 2000

Existe este jogo na versão Super NES?

**EDNEY KERSCHER**  
Toledo, PR

Infelizmente não, Edney. O que existe é o SimCity (primeira versão), um dos primeiros jogos feitos para o Super NES. Ele está à venda no Brasil, mas por ser um jogo antigo (de 1991) é muito difícil encontrá-lo. Por quê você não bota um anúncio em nossa seção Rolos, procurando um usado pra comprar?

### SF MOVIE

Saudações, galera! O que vocês acharam do filme Street Fighter Movie? Será que vai sair uma versão do game para o Super NES?

**ALEXANDRE T. BRANCO**  
Porto Alegre, RS

Bem, Alexandre, opiniões sobre filmes são muito pessoais. Mas achamos que os produtores poderiam ter investido mais em efeitos especiais e reproduzir as magias e golpes mirabolantes dos personagens. A versão do game para consoles domésticos, incluindo o Super NES, deve sair até o final do ano.

Muito bonito o envelope decorado pelo leitor André Moreira da Silva, de São Paulo (SP). Mostra o Dragon Punch mais feroz do Universo.



Mr. Nagesh, Alto de Pinheiros - São Paulo - SP



# GAME CHARADA



Esta Game Charada é para aqueles que sempre estiveram antenados com as edições de Ação Games, já que envolve perguntas de jogos atuais e outros mais antigos. Será que você é capaz? Então responda:

- 1 - Qual é o nome da lutadora com vários braços em Mortal Kombat 3?
- 2 - Qual é a raça desta lutadora?
- 3 - Em MK1 e em MK2 apareciam outros lutadores da mesma raça. Quem são eles?

## MANDE SUA RESPOSTA

Para Revista Ação Games - Game Charada nº 85, Av. das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado será publicado na edição nº 88.

## PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um TV colorido 14" + camiseta Ação Games, 2º e 3º lugares - 1 cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º ao 10º lugares - camiseta.

## RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 82

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	U		D	A	N	G	E	R		
2	R	Y	U		I			O	F	F
3	B		C	O	N	T	R	A		
4	A		K		T			R	O	M
5	N			S	E	G	A		C	I
6			B	O	N	K		N	E	C
7		W		N	D		G	E	A	R
8	M	A	R	I	O		A		N	O
9		R		C	A	M	M	Y		
10		P	C			D	E	A	T	H

Aí está a resposta do Game Charada da edição nº 82! Os vencedores são: 1º ao 3º lugares para José Rodrigo Montagni, Indaiatuba (SP); Sérgio Roberto Gomes, Hortolândia (SP) e Ricardo Duarte Fulche, Rio de Janeiro (RJ); 4º ao 10º lugares para Douglas Goulart Farcio, São Bernardo do Campo (SP); Pedro Henrique Fonseca da Silva, Belém (PA); Célio Yoshihiro Tanihira, São Paulo (SP); Clayton Rodrigues dos Santos, Santo André (SP); Bruno Galvão Fernandes, Rio de Janeiro (RJ); Henrique César da Rosa Berites, Curitiba (PR) e Anderson Rodrigues Franco, São Luís (MA)



## COMPRO

Ação Games nº 51, URGENTE! José Maria, tel.: (091) 246-1449, Belém, PA.

## VENDO

Super NES com 2 controles e um cart. Robson, tel.: (011) 916-2427, São Paulo, SP.

Mega Drive 2 com 2 controles e 4 carts. Tiago, tel.: (011) 844-5203, São Paulo, SP.

Turbo Game CCE com 2 controles e 1 cart. Atari 2600 com 1 controle e 4 carts e carts para Nintendo e Super NES. Luiz Eduardo, tel.: (073) 231-4664, Ilhéus, BA.

Super NES, na caixa, com um controle e 2 carts (Mortal Kombat 2 e Samurai Shodown) + Mega Drive japonês com 2 controles (1 de 6 botões) e os carts Street Fighter 2 e Shinning Force + Nintendinho com um controle e 3 carts. Não vendo separado. Tudo por apenas R\$ 430. Rodolfo, tel.: (011) 849-9706, São Paulo, SP. Master System com um controle e 3 carts. Renato, tel.: (021) 594-4053, Rio de Janeiro, RJ.

## TROCO

Turbo Game com 3 controles por Game Genie de Mega ou Super NES. Alessandro Tadeu Moisés Leme, Av. 31 de Março, 938, CEP 18110-000, Votorantim, SP.

Mortal Kombat de Super NES por Clayfighter. Pedro Paulo, tel.: (011) 469-9737, Mogi das Cruzes, SP.

Carts de Super NES. Gilmar Silva, R. dos Operários, 863, CEP 04161-000, São Paulo, SP.



CARTUCHOS, VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS

ATACADO E VAREJO

SUPER NES  
MEGA DRIVE

SEGA CD

3 DO

32 X

MASTER SYSTEM

NINTENDO

E OUTROS.

Monte conosco sua  
GAME LOCADORA  
com sucesso garantido  
Solicite nosso representante  
para São Paulo  
e grande São Paulo.

Melhores preços e prazos  
Confira!

ATENDEMOS  
VIA SEDEX  
PARA TODO BRASIL

R. Voluntários da Pátria, 21  
Sobreloja - Santana - São Paulo

Fones:

(011) 298.3100

Shopping Sorocaba - Loja 12

Fone: (0152) 33.9320



32 BITS  
DOMINAM  
A E3 NOS  
STATES

# PLAYSTATION VIRTUAL BOY e SATURN



Guarde bem este nome: Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3. É a primeira feira americana só de videogames e multimídia, realizada em maio na cidade de Los Angeles. A E3 já estreou bem. Foi o palco do lançamento antecipado do Saturno, da Sega. Foi onde a Sony começou a afiar suas garras para o lançamento do Playstation. Foi o evento em que a Nintendo apresentou o Virtual Boy definitivo e mostrou a primeira foto do Ultra 64. Ação Games estava lá, naturalmente. Nosso correspondente em Los Angeles, José Emílio Rondeau, cobriu a feira e conta tudo o que aconteceu.

A Sega entrou na E3 com toda a fome possível. Após um 94 glorioso, no qual a empresa conseguiu abalar o domínio da Nintendo nos EUA, ela fincou os dois pés no mercado, disposta a consolidar sua estratégia. Este ano, porém, a guerra é com a Sony. Saturno e Playstation vão brigar pelo mercado de 32 Bits e a Sega resolveu sair na frente. Após anunciar o Saturno para setembro nos States, resolveu fazer um pré-lançamento do novo videogame na própria feira E3, para surpresa do público, da imprensa e... da Sony, é claro!



## SEGA ANTI

### APARELHO NÃO RODA CDs JAPONESES

A versão americana do Sega Saturn (nome original) não roda CDs japoneses, tem cor preta e joystick com cortes retos e novo Direcional. Nesta fase inicial de lançamento está sendo vendida apenas nas lojas Elbo, Software Etcetera, Babbages e Toys R Us, com preço médio de 400 dólares. O lançamento oficial continua marcado para o dia 2 de setembro.

Quanto games vêm junto? Este primeiro lote de consoles sai com apenas um game (*Virtua Fighter*) e um CD sampler com demos de outros 20 jogos. Os compradores que remeterem o cupom de cliente preenchido, receberão pelo correio dois CDs bônus: um com músicas de jogos Sega (é animal!) e um demo especial de *Panzer Dragoon*.

Em entrevista à Ação Games, uma das diretoras de Marketing da Sega, Sarah Mason Richmond, informou que a partir de setembro a caixa do Saturno virá com outros 5 games: *Daytona USA*, *Worldwide Soccer*, *Panzer Dragoon*, *Pebble Beach Golf Links* e

*NBA Action* (todos já lançados nos States).

Para alcançar o sucesso, a empresa anunciou que vai gastar US\$ 50 milhões em publicidade, toda ela com a imagem da linda garota careca. A Sega espera vender, até o final deste ano, 600 mil Saturnos nos EUA e 3 milhões no mundo.



O novo visual do Saturno: cor preta e joystick com cortes retos



**O animal alado de Panzer Dragoon. Ação de cinema com várias opções de visão de jogo**



## 32X FORTE, SEGA CD FRACO

A Sega não prometeu muitos lançamentos para a moçada do Sega CD. Os principais serão *Adventures of Batman and Robin*, já lançado para o SNES (em outubro), *Wild Woody* (aventura com um lápis maluco em 10 fases, com gráficos 3D, em julho) e *Wirehead* (veja preview nesta mesma edição).

Para o 32X, a maré vai ser altíssima, começando pelo lançamento de *Virtua Fighter* em junho/julho. Yes, man, o próprio (confira nos previews). Outros petardos: *Spiderman Web of Fire* e *X-Men* (dois games de ação, com gráficos em 3D renderizados, setembro); *Kolibri* (um beija-flor que promete ameaçar a velocidade de Sonic, em setembro); e *Shadow Squadron* (simulador de avião de guerra, em dezembro). E pra logo, não tem nada? OK! Para junho, espere *Zaxxon's Motherbase 2000*, especial com gráficos poligonais.

# CIPA O SATURNO

## JOGOS E PARCERIAS

Para alavancar as vendas do saturno a Sega promete muitos e bons títulos para 95, especialmente no Natal, quando diz que 80 software-houses estarão lançando seus primeiros games para o console. A lista inclui, entre outros, *NHL All-Star Hockey* e *NBA Action* (esporte), *Bug* (ação/aventura com visual de simulador)!, *Clockwork Knight* (ação em 3D), todos já lançados nos States e *Virtua Fighter 2* (só no Natal).



**Virtua Fighter 2 virá com 2 novos personagens e gráficos texturizados. Mas só no Natal**

A lista de parcerias da Sega também é respeitável. Para o console, foram usadas tecnologias da Alias Research e Softimage (gráficos 3D), Duck (vídeo), Cross Products/SNASM (programas), Hitachi (chips) e QSound (som). Apenas 43 soft-houses foram listadas, mas todas são da primeira linha do mercado: Acclaim, Lucas Arts, Philips, Virgin, Williams, Konami, Capcom etc.



**NHL All Star Hockey: ganha novo visual e velocidade**

**O Aranha ataca no 32X com 24 Mega de memória**



## MEGA: BONS JOGOS NO FINAL DO ANO

A Sega não deixou os megamaníacos mãos abanando, mas os principais games estão previstos apenas para o final do ano. O maior lançamento será o game do gato folgado: *Garfield Caught in the Act*, que vai sair em outubro (veja nos previews). Também tem versão para Game Gear.

Outros rojões: *X-Perts* game de ação em 3D com 32 Mega e *VectorMan*, espacial com robôs que promete arrasar com animação de 60 frames por segundo, ambos para outubro.



**Garfield no Mega: o gato vai barbarizar em programas de TV e filmes famosos**

## AS VANTAGENS DO SATURNO, SEGUNDO A SEGA

A Sega não poupa alfinetadas quando se trata de comparar o Saturno com o Playstation.

Na entrevista à Ação Games, Sarah Richmond destacou que o principal diferencial "é o que a Sega é capaz de fazer sozinha". Ou seja, jogos exclusivos, principalmente os arcades e bons acessórios.

Como a arquitetura do Saturno é a mesma dos arcades, a empresa promete games mais com cara de Iliperama que o concorrente (será?). Quanto ao preço maior (o Saturno fica numa faixa 100 dólares mais cara), Sarah diz que isso não é importante, pois o Saturno virá com vários jogos na caixa e o Playstation não traz nenhum. "Eles foram

forçados a tornar o preço baixo do Playstation o seu ponto principal para chamar a atenção da imprensa", cutucou.

### FICHA TÉCNICA

**Preço sugerido** - 399 a 449 dólares  
**Processador** - 2 Chips 32 Bits Risc  
**Frequência** - 28,6 MHz.  
**Paleta** - 16,8 milhões de cores  
**Resolução máxima** - 720 x 576 pto. de imagem  
**Capacidade gráfica** - 200 mil polígonos texturizados por segundo  
**Padrão de descompressão de vídeo** - JPEG e entrada para adaptador MPEG (filmes) opcional  
**Canais de som** - 32





## FATOS & FOTOS DA E3

### SUCESSO DA E3

O sucesso da primeira E3 indica que ela tem tudo para continuar no calendário de feiras importantes. Em três dias de duração (11 a 13 de maio), foi visitada por quase 40 mil pessoas e teve a presença de 300 empresas. Em 1996, tem mais.

### SUMMER CES DANÇOU

A tradicional Summer CES, que costuma acontecer em junho, dançou este ano. Os fabricantes de videogames e multimídia estavam querendo uma feira só deles e assim nasceu a E3. O pessoal da área não gostava nem um pouco de disputar espaço com fabricantes de celulares, escovas de dente elétricas e outras engenhocas que frequentam as gigantescas CES. Melhor pra gente!

### SETOR MILIONÁRIO

Este ano, os americanos deverão gastar 10 bilhões de dólares em produtos de videogame e multimídia: 6 em hardware e 4 em software.

### FRUSTRANTE

Todos esperavam que Howard Lincoln, bigboss da Nintendo, falasse do projeto Ultra 64. Mas em seu discurso na E3, Lincoln limitou-se à condenar a pirataria de cartuchos, que em 1994 roubou 2,5 bilhões de dólares do faturamento da Nintendo. Foi frustrante.

Lincoln esqueceu o Ultra e só falou de pirataria



### GAROTA SATURNO

A Sega trocou de garoto-propaganda. Sai a caveira metálica e entra uma bela garota, com visual à la Sinead O'Connor — ou seja, totalmente careca. Com anéis metálicos em torno da cabeça, a girl fica com a cara do logotipo do Saturno.

### RV DA ATARI

A Atari também vai entrar na onda da Realidade Virtual. Até o final do ano, a empresa deve lançar o Jaguar VR, espécie de óculos capaz de projetar imagens tridimensionais. O preço já foi fixado em 300 dólares e um dos primeiros jogos será a nova versão do clássico *Missile Command*.



# Sony

## PREPARA DESEMBARQUE DO PLAYSTATION NOS

# EUA

Está confirmada para sábado, 9 de setembro, a chegada do Playstation aos States. Apesar do susto com a antecipação no lançamento do Saturno, a Sony segue confiante com os planos de estréia de seu aparelho. E apresenta poderosas armas para a guerra contra a Sega.

Uma delas chama-se *Mortal Kombat 3*, com lançamento simultâneo ao do console. Assim, o Playstation será o primeiro sistema de 32 bits a oferecer este game arrasador — as versões para 3DO e Saturno devem sair só no ano que vem. A Sony também anunciou uma aliança com a Midway que garantirá exclusividade na próxima versão de *Mortal Kombat*, a ser lançada no primeiro semestre de 1996. Uau!



**MK3 no Playstation: igualzinho ao arcade e antes dos concorrentes**



**Tekken, da Namco, é um assombro de jogo**



Bem, mas nem só de MK viverá o Playstation. Outras softhouses de nome estão trabalhando a todo vapor em games chocantes: Electronic Arts, Konami, Interplay, Namco, Psygnosis, Time Warner, Virgin, Capcom e Crystal Dynamics são só algumas. Em todo o mundo, orgulha-se a Sony, são mais de 300 produtoras de games.

Agora fique por dentro dos jogos disponíveis na época do lançamento do console. Da Namco, Tekken (luta), Ridge Racer (corrida) e Cybersled (batalha de tanques); da Sony Toshiden (luta), Twisted Metal (batalha de veículos) e Kileak — The DNA Imperative (ação/aventura); da Crystal Dynamics, Off-World Interceptor e Total Eclipse (espaciais); da Interplay, Cyberia (ação futurista); e da Vic Tokay, Alien Virus (espacial) e Silverbad (banguê-banguê).



**Ridge Racer é campeão de vendas no Japão**

**Kileak te  
perspectiva a  
primeira pessoa  
labirintos em 3**



**Cyberia: aventura com  
visual de cyberspace**

## APARELHO TERÁ MEMORY CARD E MOUSE

A Sony oferecerá, vendido separadamente, o acessório Memory Card. A função dele é salvar os games de onde o jogador parou, preservando o estágio atingido, pontuação, personagem ou veículo conquistado, armas, itens etc. O Memory Card cumpre a função da bateria interna dos cartuchos de videogame — já que, naturalmente, jogos em CD não podem ter bateria.

A Sony também lançará um mouse para o Playstation, acessório ideal para RPGs e adventures — como Myst, programado para sair no final do ano pela Psygnosis.



**O Memory Card salva  
dados do jogo, como os cartu-  
chos com bateria**



**Mouse no  
Playstation:  
acessório  
ideal para as  
adventures**

**Twisted Metal: perseguições  
automobilísticas com visual  
CHAPANTE!**



## AS VANTAGENS DO PLAYSTATION, SEGUNDO A SONY

Qual é o maior trunfo do Playstation para vencer a concorrência? Quem responde é Rob Neve, da divisão de desenvolvimento de Software da Sony. Rob diz que, em vez de utilizar vários chips diferentes — cada um com uma função —, o Playstation é um sistema em que os processadores trabalham integradamente. "Isso nos permite ter jogos com mais polígonos e mais texturas que o Saturno", cutuca o executivo.

Segundo Neve, o sistema integrado do console torna mais fácil a tarefa de desenvolver jogos. "As softwarehouses que conheceram o Playstation não acreditaram como é simples criar jogos pra ele. Em vez

de ficarem se preocupando com o sistema operacional, elas terão liberdade para criar games mais interessantes e cheios de opções".

### FICHA TÉCNICA

Preço sugerido - 299 dólares

Processador - 32 Bits Risc

Frequência - 33 MHz

Paleta - 16,7 milhões de cores

Resolução máxima - 640x480 pts de imagem

Capacidade gráfica - 360 mil polígonos  
simples por segundo ou 180 mil polígonos  
texturizados por segundo

Padrão de descompressão de vídeo - JPEG

Canais de som - 24



**EARTHWORM JIM NA TV**

A Playmates acertou em cheio com seu esquisito personagem Earthworm Jim. A minhoca fez tanto sucesso que acabou transformando-se em astro da TV. O desenho do EJ estréia em setembro nos States, com produção da respeitável Universal Studios.



*Uh! Minhoca na TV! Será que vem pro Brasil?*

**GRANA PARA A RARE**

A Nintendo está tão satisfeita com o sucesso de *Donkey Kong Country* (7,5 milhões de cartuchos vendidos) que resolveu recompensar a Rare, criadora do jogo. Assim, a Big N botou a maior grana na softwarehouse para garantir que ela continue criando sucessos para o Super NES e faça o mesmo para o Ultra 64 e Virtual Boy.

**NEO GEO CD NOS STATES**

Mesmo espremida entre Sega e Sony, os titãs em guerra, a SNK busca seu espaço. Em setembro, ela lança o Neo Geo CD nos States acompanhado de um joystick e um pacote de jogos a ser definido. O preço assusta: 500 doletas. Mas a SNK aposta no apelo de seus títulos, como *Fatal Fury* ou *Samurai Shodown*, e na coleção de 70 jogos disponíveis para o sistema até a época do lançamento.



**Neo Geo CD: 70 jogos no lançamento**

**3DO NA MOITA**

Quem é fã do 3DO pode ter estranhado a calma da empresa no meio da guerra dos 32 bits. A explicação é muito simples: a empresa está desenvolvendo uma nova versão do aparelho com chip Power PC de 64 bits. Mesmo quem já comprou seu 3DO poderá entrar na onda, bastando comprar uma placa especial com o novo processador. Os técnicos da empresa calculam que sua nova máquina será 10 vezes mais poderosa que o Playstation. Tá explicado: a 3DO Company está mais preocupada em concorrer com o Ultra 64, no ano que vem.



# NINTENDO LANÇA VIRTUAL BOY E ADIA ULTRA 64

## O SUPERCONSOLE: PRIMEIRA FOTO E FUTUROS JOGOS

*Esta imagem foi criada com o programa que as softwarehouses estão usando para fazer os jogos do Ultra. Sem comentários, né?*



**Visual do Ultra, ainda sem joysticks: avançado**



▶▶▶ Pelo menos deu pra conhecer a "cara" que o revolucionário, esperado e vitaminado console da Nintendo vai ter. Realmente, o design é tão avançado quanto o processador do aparelho. O logotipo também é modernoso, não? Pena não terem sido mostrados os joysticks...

Agora babe com os primeiros jogos em desenvolvimento para ele. Começamos pela versão avançada de *Doom*, em produção pela

oras antes da abertura da E3, a Nintendo dava a (má) notícia: o lançamento do Ultra 64 era novamente adiado, desta vez para Abril de 1996. A Big N já deu por encerrado o desenvolvimento de seu novo console, mas resolveu atrasar o lançamento por duas razões. Primeira: as softwarehouses que desenvolvem jogos para ele precisam de mais prazo para criar games realmente chocantes. Segunda: só depois de todo este tempo na incubadeira é que a Nintendo e sua parceira Silicon Graphics poderão cumprir a promessa de colocar o Ultra no mercado por menos de 250 dólares.

Foi como um balde de água fria. Mas a fabricante procurou compensar a ausência de seu esperado console com lançamentos e anúncios importantes. Assim, confirmou para agosto deste ano o lançamento do Virtual Boy. Anunciou dois grandes lançamentos para o Super NES — *Donkey Kong Country 2* e *Killer Instinct*. E revelou projetos importantes, como a associação com a Rare e a entrada em operação da rede X-Band.

Williams. Tá ligado? Criado originalmente para micros PC, *Doom* foi eleito o melhor game de 1993, trazendo uma sangrenta caçada a alienígenas em sofisticados labirintos com visual 3D.

Da Spectrum Holobyte virá *Top Gun* — isso mesmo, baseado no filme com o Tom Cruise. Da Sierra-on-Line a promessa é *Red Baron*, simulador de voo que também vem do PC. Da Mindscape o jogo é *Monster Dunk*, maluquíssima competição de basquete em que os jogadores (aliás, monstros) realizam uma infinidade de movimentos, transformações engraçadas... Promete. A famosa Acclaim desenvolve *Turok: Dinossaur Hunter*, provavelmente um jogo de ação. E da Gametek virá *Robotech*, outro provável jogo de ação.



## SUPER NES TERÁ KILLER INSTINCT E DONKEY KONG 2

Os fãs do Super NES também foram brindados com novidades importantes na E3 — começando com a versão de *Killer Instinct* para o console.

Desenvolvido pela Rare, a mesma que criou o jogo para arcade, *Killer Instinct* utiliza a avançada técnica de modelagem gráfica ACM. Isso garantirá o volume e o brilho metálico característico dos lutadores. O cart terá 32 Mega.

Está garantida a presença de todos os 11 personagens (incluindo Eyedol, o big boss) e do repertório de golpes de origem em arcade. Detonando uma versão exclusiva para o lançamento, a Big N vai dar um CD com a trilha sonora de *Killer Instinct* para os primeiros 2 milhões de compradores da embalagem, com preço na faixa de 75 dólares.

A outra boa notícia é *Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest*, com lançamento previsto para novembro. A segunda aventura da macacada apresenta Dixie, namoradinha de Diddy. A missão do par romântico é resgatar Donkey, raptado pelo vilão Kremilings, enfrentando os perigos de cenários como cavernas de lava, floresta mal-assombrada e até uma gigantesca colmeia de abelhas. DKC 2 terá os mesmos gráficos deslumbrantes da primeira versão. Deverá custar 70 dólares nos

Estados Unidos.

Tem mais. Quem curte um bom RPG-adventure deve preparar-se para *Earthbound*, previsto também para novembro. Ao contrário dos RPGs tradicionais, com fundo histórico ou mitológico, *Earthbound* retratará o mundo atual e seus costumes, com muito bom-humor. O esquema de jogo, segundo a fabricante, deverá atrair tanto os aficionados como quem nunca viu um RPG na vida. Um detalhado roteiro de estratégias com 120 páginas virá junto com o

cart, de 24 Mega e preço estimado na faixa dos 70 dólares.

**A versão de *Killer* para SNES não vai ficar devendo nada para os arcades. É o que promete a Nintendo**



**Em *Donkey Kong 2* surge a macaquinha Dixie, namorada de Diddy**

***Earthbound* será um RPG original, com bom-humor e história ambientada no mundo atual**

## PROJETO X-BAND PRONTO PARA FUNCIONAR

Entra em operação no dia 12 de junho, em Nova Iorque, o projeto X-Band da Nintendo. A função do sistema é permitir que os fãs do Super NES possam jogar

assim como os outros

através de linha telefônica.

Para que o esquema funcione é preciso adquirir um aparelho específico desenvolvido pela Catapult Entertainment por um preço de 30 dólares

Conectando este aparelho e o console a uma linha telefônica, basta ligar para o telefone 1-800-X4-EXBAND para encontrar um parceiro de jogo. O serviço

custará apenas 4 dólares por hora

mesmo em conexões de

longa distância. Resta saber se os pais dos gamemaniacos americanos não vão chiar com o telefone ocupado por todo este tempo.

## VIRTUAL BOY

### SAI EM AGOSTO

Agora é pra valer. Virtual Boy, sistema de Realidade Virtual com processador de 32 bits, sai em agosto nos States custando 180 dólares. Com o anúncio, a Nintendo coloca um ponto final no mais enrolado processo de desenvolvimento de um aparelho já visto no mundo do videogame.

Quando falou-se do Virtual Boy pela primeira vez, a Nintendo nem confirmou, nem desmentiu. Depois de algum tempo negou tudo. Um pouco mais adiante resolveu confirmar. Na última CES, realizada em janeiro em Las Vegas, a fabricante mostrou seu invento pronto, mas sem data de lançamento. Rolaram fofocas: que o VB poderia ter imagens coloridas e que seria um acessório do Ultra 64. Nada disso acabou acontecendo.

Junto com o aparelho sairão cinco jogos: *Teleroboxer*, de boxe; *Mario Clash*, aventura com o personagem em cenário tridimensional; *Mario's Dream Tennis*, jogo de tênis (claro); *Galactic Pimball*, de pimball; *Red Alarm*, um game de tiro espacial de gráficos poligonais. Como é tecnicamente muito difícil mostrar imagens dos jogos — a própria Nintendo só mostrou fotos das embalagens —, ficamos devendo.

A Nintendo espera vender 1,5 milhão de Virtual Boy nos States até o final do ano. Softwarehouses como Acclaim, Bullet-Proof, Hudson, Ocean e Rare estão produzindo jogos para o novo sistema.



**Virtual Boy: realidade virtual em casa, por 180 dólares**



**Por dificuldades técnicas, não é possível reproduzir imagens dos jogos. A Nintendo só divulgou as embalagens...**





# Virtua Fighter

32X

SEGA - LUTA  
LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA

O grande cartão de visitas do Saturno prepara a sua aterrissagem no 32X. Pelo jeito, o game vai emplacar. A Sega assegura que estarão nele os 8 lutadores, os gráficos poligonais e as diferentes visões da versão arcade. Também confirma os mais de 700 golpes e o famoso replay do final das lutas. Se quiser, você poderá mudar a cor da roupa dos lutadores. Tudo indica que se trata de um jogoço. Conte os minutos!



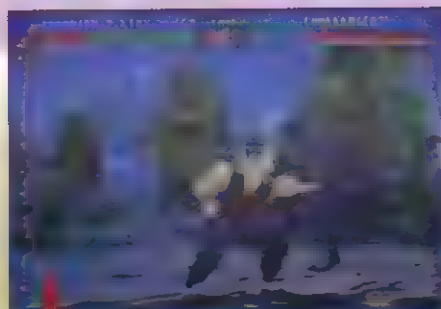
*Virtua Fighter, o melhor das porradas poligonais, pra debulhar na sua sala*

# Virtua Fighter 2

SATURN

SEGA - LUTA  
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/95 - EUA

Desafio pauleira e pancadaria, com visual ainda melhor. A Sega promete gráficos com muito mais polígonos e ainda por cima texturizados. Mais rápido, mais realista e mais duro de vencer. Os jogadores poderão escolher entre 10 personagens para um combate head-to-head com um amigo ou disputar o campeonato



*Akuma contra Kage num cenário desbundante. O visual promete, hein?*

to contra o computador. É melhor estar preparado, pois este game vai ser um nocaute.

## 186 LANÇAMENTOS PARA 95

Listamos os principais games prometidos para lançamento este ano nos EUA. Não estranhe, portanto, jogos já lançados apenas no Japão. A Nintendo não informou a data de lançamento da maioria dos jogos para seus consoles, o que também aconteceu com alguns títulos de outros fabricantes.

### SUPER NES

As letras n.f. indicam que o gênero não foi fornecido.

7TH SAGA 2 - Enix, n.f.  
AAAHH!! REAL MONSTERS - Viacom, aventura, setembro  
ADMIRAL TOGO - Seika, n.f.  
AEROBIZ SUPERSONIC - Koei, simulador  
APOCALYPSE - Psygnosis, n.f.  
ARDY LIGHTFOOT - Titus, n.f.  
BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro

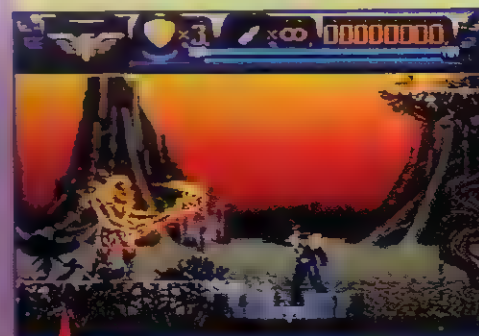
BIG SKY TROOPER - JVC, n.f.  
BOOGERMAN - Interplay, aventura  
BRANDISHI - Koei, aventura, junho  
BREAKTHRU! - Spectrum Holobyte, n.f.  
BREATH OF FIRE 2 - Capcom, RPG  
BRU'NIE - Raya Systems, n.f.  
CAPTAIN NOVOLIN - Raya Systems, n.f.  
CARRIER - CDS - Cybersoft, chegar  
CASPER - Hi Tech, aventura  
CASTLEVANIA: DRACULA X - Konami, aventura  
THE RING TRIGGER - Square

# Judge Dredd

SNES/MEGA

ACCLAIM - AÇÃO  
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

Sylvester Stallone vem chegando com um novo filme e, de quebra, videogame na parada. No século XXII, o Juiz Dredd é o mais temido homem da lei em Mega-City, uma cidade onde todos os 400 milhões de cidadãos são criminosos em potencial. Armado com sua Lawgiver Gun e sempre pilotando sua moto Lawmaster, os jogadores vão curtir doze níveis muito loucos. Oito deles baseados no filme e os outros quatro na HQ que inspirou tudo isso. Judge Dredd tem dois ângulos de visão e alguns efeitos em 3D. Quer seja bom ou não, Stallone sempre emplaca e vale conferir o jogo. Também previsto para Game Boy e Game Gear.



*O desafio promete ser pauleira e você enfrentará vários inimigos por vez. O visual futurista já não é novidade, mas agita*

CIVILIZATION - Micropose, estratégia  
CONGO - Viacom Media, aventura  
CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho  
DESERT STRIKE - E.Arts, estratégia/ação  
DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY'S KONG QUEST  
Nintendo, aventura, novembro  
DOOM - Williams, simulador/ estratégia  
EARTHBOUND - Nintendo, RPG, julho  
EARTHWORM JIM 2 - Playmates, ação, outubro  
FOREMAN FOR REAL - Acclaim, esporte, julho  
GEORGE FOREMAN BOXING - Acclaim, esporte  
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS - Toho, luta  
GP1 - PART 2 - Allus Software, esporte  
GREEN LANTERN - Ocean, n.f.  
GRETZKY - Time Warner, n.f.  
HEAD ON SOCCER - US Gold, n.f.  
HOME IMPROVEMENT - Absolute, aventura  
IZZY'S QUEST- OLYMPIC RINGS - US Gold, aventura  
JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho  
JUNGLE STRIKE - E. Arts, estratégia/ação  
KAWASAKI - Time Warner, n.f.



## Earthworm Jim 2

**SNES/MEGA**

**PLAYMATES - AÇÃO**

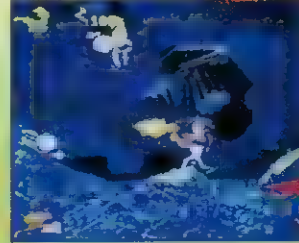
**LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA**

**C**om certeza este é um dos lançamentos mais esperados em todo o mundo. Também pudera, o primeiro game arrebolou e o segundo promete muito. A famosa minhoca continua engraçada e nesta nova versão viverá várias aventuras diferentes. O cãozinho cor-de-rosa Peter Puppy, da fase For Pete's Sake do game anterior, retorna e, só para variar,

coloca Jim numa enrascada. O pássaro vilão Pycrow também está presente, junto com vários personagens novos. Jim ganhou armas novas e a qualidade gráfica continua ótima. Para terminar, prepare-se para a nova febre de consumo: em setembro estréia um desenho animado (na Grã-Bretanha), histórias em quadrinhos e o filme da minhoca. E mais: brevemente as lojas de brinquedos dos States e da Europa serão invadidas por milhares de bonecos de Jim e sua turma. Dá-lhe minhoca!



*Pois a destemida minhoca prepara-se para conquistar o mundo. Ela merece!*



*Na fase Peter, Pound & Mary, Jim deve salvar os filhotes de Peter. Esse cachorro dá um trabalho...*

## Street Fighter: The Movie

**SATURNO/PLAYSTATION**

**CAPCOM - LUTA**

**LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA**

**S**treet Fighter, a série sem fim, continua papando fichas nos fliperamas com a versão do filme estrelado por Jean-Claude Van Damme e Raul Julia. Agora os consoles Saturno e Playstation vão ter a honra de receber os personagens mais queridos dos jogadores. E tudo indica que serão os primeiros, deixando Mega e Super NES na fila de espera. A Capcom promete todos os personagens,

com gráficos digitalizados e jogabilidade à altura. Após vencer os rounds, o jogador poderá curtir cenas do filme.



*O Colonel Guile demonstra para Cammy sua habilidade em lutas marciais*

*Bison e Chun-li num combate ferrenho*

KILLER INSTINCT - Nintendo, luta, agosto  
KING ARTHUR & THE KNIGHTS OF JUSTICE - Enix, aventura  
LOBO - Ocean, luta, setembro  
LUFIA 2: RISE OF THE SINISTRALS - Taito, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MAXIMUM CARNAGE 2 - Acclaim, aventura  
MEGA MAN X3 - Capcom, ação  
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE FIGHTING EDITION - Bandai, luta  
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS - THE MOVIE - Bandai, aventura

ON IMPOSSIBLE - Ocean, n.f.  
ATA KOMBAT 2 - Williams, luta  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.  
MATH BLASTER - Data East, n.f.

NOSFERATU - Seta, n.f.  
PACKY AND MARLON - Raya Systems, n.f.  
PHANTOM 2040 - Viacom Media, simulador  
POPEYE - American Technos, aventura  
POWER INSTINCT - Atlus Software, luta  
PRIMAL RAGE - Time Warner, luta  
RANMA 1/2 PART 2 - Toho, luta  
REPLAY - Seta, n.f.  
REVOLUTION - Acclaim, tiro, n.f.  
REX RONAN - Raya Systems, n.f.  
RISE OF THE PHOENIX - n.f.  
ROMANCE OF THE KINGDOMS - n.f.  
SECRET OF EVERMORE - Squares, n.f.  
SINK OR SWIM - SFS - Titus, n.f.  
STAR TREK: DEEP SPACE NINE - Playmates, ação, n.f.  
SUPER BOMBERMAN 3 - Hudson, estratégia  
SUPER BOWLING - American Technos, esporte  
SUPER DOPPELGÄNGER - n.f.  
SUPER TURBO CAN 2 - Ocean, aventura, agosto  
SUPER TURRICAN 2 - Ocean, ação

SWAT KATZ - Hudson Soft, aventura  
SYNDICATE - Ocean, estratégia  
THE ADVENTURES OF HOLLYWOOD SPOT - Viacom, aventura  
THE BLUE BROTHERS - Titus, n.f.  
THE BRAT - Titus, n.f.  
THE COMBAT TRIBES - American Technos, luta  
THE MASK - Black Pearl, aventura  
THE SHADOW - Ocean, n.f.  
THEME PARK - Ocean, estratégia  
TOM VS. JERRY: THE CHASE IS ON! - Hi Tech, aventura  
TSUSHIMA - Seika, n.f.  
URBAN STRIKE - Black Pearl, ação  
VEGASLOT - Seta, n.f.  
VENOM SPIDER-MAN SEPARATION ANXIETY - Acclaim, aventura  
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro  
WEAPON LORD - Namco, n.f.  
WILD CATS - Playmates, n.f.  
WILD SNAKE - Spectrum Holobyte, n.f.



# PREVIEW

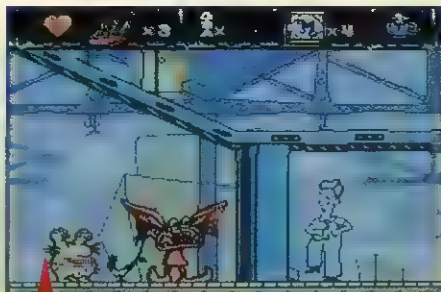
## AAAHH!! Real Monsters

**SNES/MEGA**

**VIACOM - AVENTURA**  
**LANÇAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA**

**U**m game diferente. São três personagens: Ickis, Krumm e Oblina. Monstros simpáticos que fazem de tudo pra serem admitidos na Academia de Monstros. O game é pra garotada mais nova, mas a Viacom mostrou gráficos muito bons e alta qualidade em animação e humor. Cada monstrinho tem uma habilidade e movimentos di-

ferentes. Tá um jogo legal pra dar um tempo na violência.



*Se os monstrinhos só conseguem assustar a si mesmos? Confira o game com pique de desenho animado*

## Cutthroat Island

**SNES/MEGA**

**ACCLAIM - AVENTURA**  
**LANÇAMENTO: JULHO/95 - EUA**

**M**ais um game que veio da tela. No filme de Renny Harlin (diretor de "Cliffhanger" e "Duro de Matar 2"), Matthew Modine e Geena Davis interpretam Shaw e Morgan, dois aventureiros em uma louca caça ao tesouro. No game você controla qualquer um dos dois e começa procurando juntar os pedaços do mapa do tesouro. Como não poderia deixar de acontecer numa história dessas, você enfrentará um monte de pira-



*A caça ao tesouro pode ser bastante lucrativa, além de divertida, é claro. Afie a espada e vá a luta!*

tas com facas e espadas. O legal é que as fases podem ser feitas em qualquer ordem. Assim, a história muda cada vez que você joga. Prepare seu tapa-olho e a perna de pau. Para debulhar também no Game Gear e Game Boy.

## Lobo

**SNES/MEGA**

**OCEAN - LUTA**  
**LANÇAMENTO: SETEMBRO/95 - EUA**

**S**e você curte quadrinhos da DC Comics, já deve conhecer o Lobo. O cara é um personagem bem podreira e ultraviolento. Nada mais justo que o caçador de recompensas ganhe seu game de luta e já comece estourando: o game vai sair também para Saturno, Playstation e PC. Os personagens foram digitalizados a partir da filmagem de atores e a Ocean promete uma sensação tridimensional muito legal. O game terá 3 modos (Tournament, Training e Story Modes) e muitos itens vão pintar durante as lutas. O melhor: não é preciso esperar a lua cheia para debulhar este cart!



*Com este visual "meiguinho" ninguém duvida que o Lobo bota pra quebrar*

WORMS - Ocean, adventure, setembro  
 WWF ARCADE - Acclaim, luta  
 WWF WRESTLEMANIA - Acclaim, luta  
 X-MEN 2 - Capcom, luta  
 X-MEN 2 - Capcom, ação  
 ZOOP - Viacom, aventura

### MEGA DRIVE

AAAHH!! REAL MONSTERS - Viacom, aventura, setembro  
 BATMAN FOREVER - Acclaim, ação, outubro  
 COLLEGE FOOTBALL'S NATIONAL CHAMPIONSHIP - Sega, esporte, outubro  
 COMIX ZONE, Sega, ação, julho  
 CUTTHROAT ISLAND - Acclaim, aventura, julho  
 EARTHWORM JIM 2 - Playmates, ação, outubro  
 GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT - Sega, aventura, outubro  
 GARGOYLES - Disney Interactive, ação, outubro  
 JUDGE DREDD - Acclaim, ação, junho  
 LOBO - Ocean, luta, setembro  
 MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE -

Sega, aventura, outubro  
 NIGHTMARE CIRCUS - Sega, terror, setembro  
 POCAHONTAS - Disney Interactive, aventura, novembro  
 PRIME TIME NFL FOOTBALL - Sega, esporte, outubro  
 STAR TREK: DEEP SPACE NINE - Playmates, ação, julho  
 THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega, ação, julho  
 THE FLINTSTONES - Ocean, aventura, junho  
 THE OOZE - Sega, aventura, julho  
 VECTOR MAN - Sega, aventura, novembro  
 WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro  
 WORMS - Ocean, adventure, setembro  
 X-PERTS - Sega, ação, outubro

### SEGA CD

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN - Sega, ação, julho  
 WIREHEAD - Sega, ação, julho  
 ETERNAL CHAMPIONS. CHALLENGE FROM THE DARK SIDE - Sega, luta, junho  
 WILD WOODY - Sega, aventura, junho  
 WIREHEAD - Sega, ação, junho

KOLIBRI - Sega, aventura, outubro  
 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE - Activision, ação, julho  
 SHADOW SQUADRON - Sega, Simulador/ação, julho  
 SPIDERMAN WEB OF FIRE - Sega, ação, outubro  
 VIRTUA FIGHTER - Sega, luta, junho  
 WIREHEAD - Sega, ação, junho  
 X-MEN - Sega, ação, setembro  
 ZAXXON'S MOTHERBASE 2000 - Sega, espacial, junho

### PLAYSTATION

AGILE WARRIOR - Virgin, simulador, setembro  
 ALIEN VIRUS - Vic Tokai, adventure, setembro  
 ALLEGIANCE - Ocean, ação, janeiro 96  
 BIO HAZARD - Capcom, aventura, julho  
 BLADES OF RAGE - Ocean, simulador de helicópteros, outubro  
 BLAZING DRAGONS - Crystal Dynamics, aventura, dezembro  
 CONVERSE HARD CORE HOOPS - Virgin, esporte, dezembro  
 CYBERIA - InterPlay, ação/adventure, setembro



# PREVIEW

## Wirehead

SEGA CD/32X

SEGA - AÇÃO  
LANÇAMENTO: JUNHO/95 - EUA

**A** interatividade dos games está cada vez maior. Neste CD, por exemplo, você controla o comportamento, as emoções e o destino de um sujeito chamado Ned Hubbard. O cara sofreu um acidente e, como não estava em condições de controlar as suas emoções, teve implantado em seu cérebro um chip de computador. Seu objetivo é conduzir Ned através de situações de

safadoras e escapar das investidas inimigas. Sim, Ned precisa fugir de agências militares que querem abrir sua cabeça e descobrir os segredos do chip.



*Controlar Ned deve ser muito legal. Só não vale colocar o cara numa fria...*

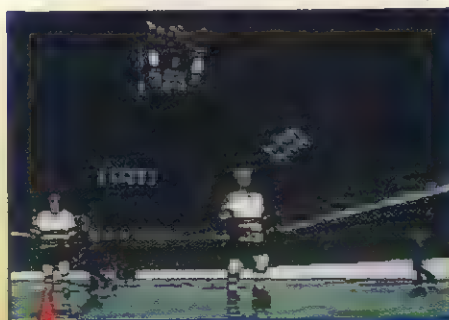
# NHL All Star Hockey

SATURN

SEGA - ESPORTE  
LANÇAMENTO: OUTUBRO/95 - EUA

**A** Sega Sports pretende explodir você e seu Saturn. E um desses petardos vai ser NHL-All Star Hockey, que incluirá os 26 times da liga real. O game é inigualável, tem sete diferentes modos de jogo e 16 diferentes perspectivas da quadra, incluindo a de primeira pessoa. Para quem conhece as manhas do hockey o jogo vai ser demais! Tão próximo à realidade que você vai se sentir no

gelo, disparando o disco em direção ao gol adversário.



*Os diferentes ângulos de visão permitem lances como este, como se você estivesse vendo o jogo do chão*

CYBERSLED - Namco, ação, setembro  
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho  
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho  
DEATHRACE - Ocean, ação, outubro  
DEFCON 5 - Data East, ação, setembro  
DESCENT - Interplay, ação/adventure, dezembro  
DESTRUCTION DERBY - Psygnosis, corrida, dezembro  
DIM & WITT - PF Magic, ação, dezembro  
ESPN EXTREME GAME - Sony, corrida  
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro  
JOHNNY MNEMONIC - Sony, ação/adventure,  
KILEAK - Sony Computer, ação/estratégia  
LOBO - Ocean, luta, setembro  
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro  
PACORROWING - Sony, ação/adventure, dezembro  
RAGE RACER - Namco, corrida, setembro  
ROLLCAGE - Ocean, corrida, setembro  
STREET FIGHTER MOVIE - Capcom, luta, outubro  
TIGER HUNTER - Sony, luta, setembro  
TUNED METAL - Sony, corrida  
VANISHED POWERS - Ocean, adventure, outubro  
WARSAW - Sony, corrida

WORMS - Ocean, adventure, setembro  
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

## SATURN

ALLEGIANCE - Ocean, ação, janeiro 96  
BIO HAZARD - Capcom, aventura, julho  
D & D TOWER OF DOOM - Capcom, ação, julho  
DARKSTALKERS - Capcom, luta, julho  
FOX HUNT - Capcom, aventura, novembro  
LOBO - Ocean, luta, setembro  
NIGHT WARRIORS: DARKSTALKER'S REVENGE -  
Capcom, luta, outubro  
NHL ALL STAR HOCKEY - Sega, esporte, outubro  
OFFENSIVE - Ocean, simulador, outubro  
ROLLCAGE - Ocean, corrida, setembro  
STREET FIGHTER THE MOVIE - Capcom, luta, outubro  
VANISHED POWERS - Ocean, adventure, outubro  
VIRTUA COP - Sega, tiro, dezembro  
VIRTUA FIGHTER 2 - Sega, luta, dezembro  
WATERWORLD - Ocean, aventura, setembro  
WORMS - Ocean, adventure, setembro  
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM - Capcom, luta, outubro

# POIN GAME

• A MAIOR REVENDA  
APARELHOS E CARTAS  
DO SUL DO BRASIL

• SUPER NINTENDO, MEGA  
SEGA CD, 32X, SATURN, J  
3DO, GAME BOY E GAME

• TUDO PARA  
LOCADOR

• OS MELHORES PREÇOS S  
• SÓ COMPRE SEUS JOGOS  
NOS CONSULTAR

• DESCONTO ESPECIAL  
LOCADORAS E REVEND

• TUDO COM 1 ANO DE GA  
• ENTREGA IMEDIATA

• DESPACHAMOS P/ TODO

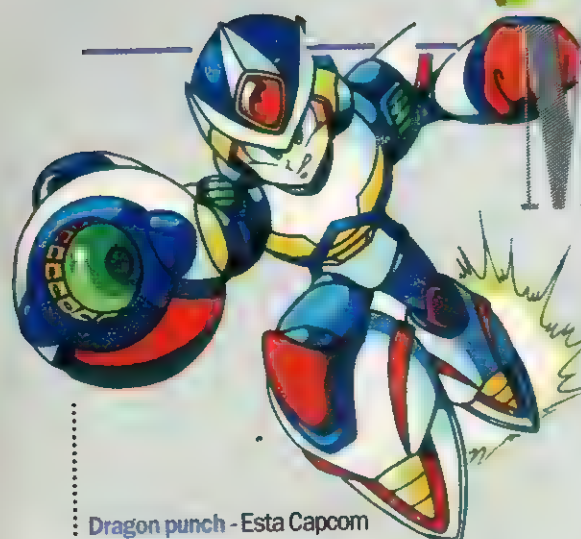
• BREVE FILIAL SÃO I

# LIGUE

Tels. (051) 224-  
987-

R. Caldas Jr. 06 - P. Aleg





# Mega Man X2

S N E S

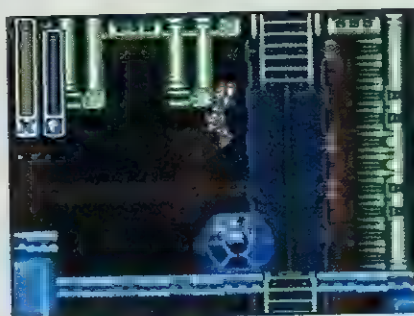
**Dragon punch** - Esta Capcom é mesmo cheia dos truques. Agora descobriremos como fazer para o Mega Man dar uma de Ryu e soltar um Dragon Punch em pleno jogo. Quer conferir? Siga passo a passo estas instruções:

1. Você tem que estar com todas as oito armas, os oito Heart Tanks de energia e os quatro Sub-tanks. **Para isso, use a password 7366 7123 6188 3681.**



2. Depois de eliminar Violen e Serges, você terá a opção de ir para o estágio do Agile. Mas não vá. Em vez disso, **dirija-se ao Volcanic Zone para recarregar suas energias, munição e vidas.**

3. Com tudo devidamente recarregado, **rume então para o estágio do Agile e vá até a parte em que você encontra duas escadas.** Uma delas não pode ser alcançada, mas você pode congelar o morcego que voa por ali com o Crystal Hunter e usá-lo como trampolim para a escada.



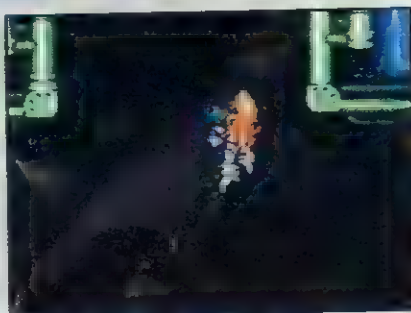
4. Explore a área seguindo à direita até encontrar uma vida. **Para alcançá-la, use a arma da corrente carregada no máximo, dispare contra a parede e, quando acertá-la, aperte A, caindo na vida extra.**



5. Depois de pegar a vida, **eskorregue pela esquerda até encontrar a cápsula com o item Dragon Punch.** É radical, man!



6. Para usar sua nova arma, você tem que estar com a **energia no máximo e fazer o mesmo comando usado pelos personagens de Street Fighter: →, ↓, ↘ e botão de ataque.** Ufa! Dá um trampo, mas vale a pena.



# Samurai SHODOWN 2

**Jogue com Kuroko** - Para debulhar com o ju mistério, faça como o leitor Jefferson Dias de Barueri (SP). **Primeiro entre no modo 1 vs. 2P. Depois, quando for escolher o lutador, faça a sequência ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →**

**A. Fácil, não? Agora aprenda os golpes:**

**Haoh Shoukou Ken** - → ← ↓ ↘ → + A

**Kooh Ken** - ↓ ↘ → + A

**Blitz Ball** - ↓ ← ← + A

**Sembei Shuriken** - ← 2s. → + A

**Bakurai Hou** - ← 2s. ↓ ↘ → + BC

**Mega Smash** - ↓ ↘ → + B

**Beam Ball** - ↓ ← ← ← → + BC

**Zantatsu Ha** - ↓ ↘ → ↘ ↓ ← + A

**Bakuku Han** - Tome um golpe com A, B e C pressionados

**Bakuku Kaihan** - Tome um golpe com B, C e D pressionados

**Shield Reverse** - → + A, B e C para rebar magias

**Shield Reverse Attack** - → + B, C e D para rebar magias e atacar

**Big Spirit** - C rapidamente

**Bring Near** - → ↘ ↓ ← + A

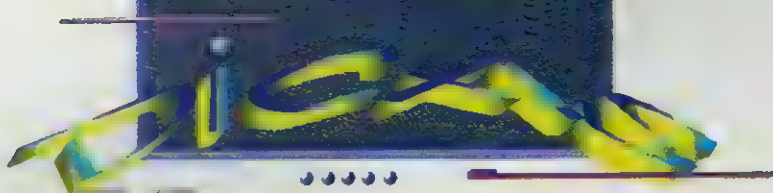
**Fatality 1** - → ↘ ↓ ← ← → + AB

**Fatality 2** - → ← ← ↓ ↘ → + CD

**Doll Move** - ← ↓ ↘ → ↘ + D



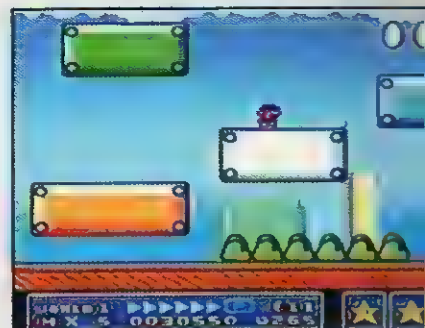




# Super Mario all STARS



**Direto ao fim do jogo** - O velho e bom truque de acumular flautas para "voar" direto ao final de Super Mario 3 também vale para este cartucho. Mas pode ser feito de uma maneira ainda mais prática, como descobriram os leitores Jackson L. Santos e Carlos Krueger, os detonadores de Penha (SC). É o seguinte: no mundo 1-3, faça Mario subir no bloquinho branco e deixe-o agachado por alguns segundos. Mario irá cair sozinho do bloco, passando para trás do cenário. Ande para a direita até encontrar uma sala com um bauzinho onde está a flauta. Depois use o Save para gravar, dê Quit para abandonar o jogo e recomece da mesma fase. Pegue a flauta no mesmo lugar mais duas vezes e, com três flautas, você pode ir direto ao final do jogo. É baba ou não é?



## MANIAC GAMES

CONSULÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
EM VIDEO GAMES

&

## MI

### MANIMPORT

CONSULÊNCIA, IMPORTAÇÃO  
E EXPORTAÇÃO

**APARELHOS,  
CARTUCHOS E  
ACESSÓRIOS  
ORIGINAIS  
PARA  
VIDEOGAMES.**

**ASSISTÊNCIA  
TÉCNICA, CONVERSÕES,  
DESBLOQUEIOS,  
TRANSCODIFICAÇÕES**

**PREÇOS  
ESPECIAIS  
PARA  
LOCADORAS E  
REVENDEDORES**

**ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX**

RUA ESTRELA, 389 - CEP 04021-001 - SÃO PAULO - SP - PARAISSO  
FONE: (011) 572-5907 - FONE/FAX: (011) 571-0586





# Terminator 2

## THE ARCADE GAME

CONTINUES

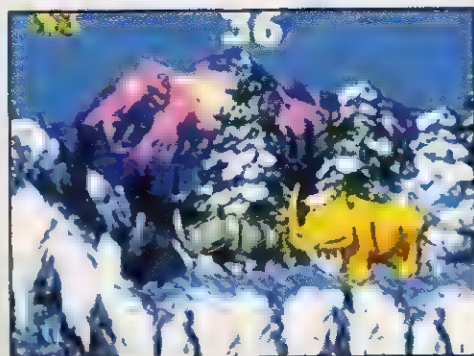
**Créditos ilimitados** - Com este truque, você vai ganhar Continues extras sempre que quiser e vencer seus inimigos pelo cansaço. Na tela de apresentação, faça a sequência ←, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, ↓, ↓. Um barulhinho diferente soará se a sequência estiver correta. Comece o jogo sem medo de ser feliz e, quando acabarem os Continues normais, no problem: aperte R para ganhar extras e hasta la vista, baby.



# Donkey Kong Country

CONTINUES

**Duplicate os bônus** - Os irmãos Alexandre e Leandro Minamoto, de São Paulo (SP) descobriram mais uma manha neste jogo. Segundo eles, nas fases de bônus dos bichos, deve-se procurar áreas secretas em que você duplica a quantidade de tudo o que já pegou. Éta joguinho cheio de segredos, hein?



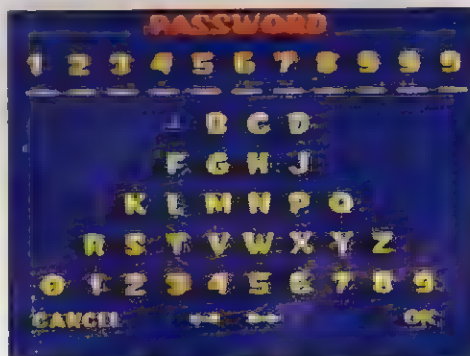
SATURDAY

**Controle o chefão** - Como todo jogo de luta que se preza, este aqui também tem o velho e bom macete para jogar com o chefão — no caso, Dural. Na tela de seleção de personagem, faça a sequência ↓, ↑, →, A + ←. Você ouvirá um som estranho e pronto: Dural é todo seu.

# Michael Jordan

## CHAOS IN THE WINDY CITY

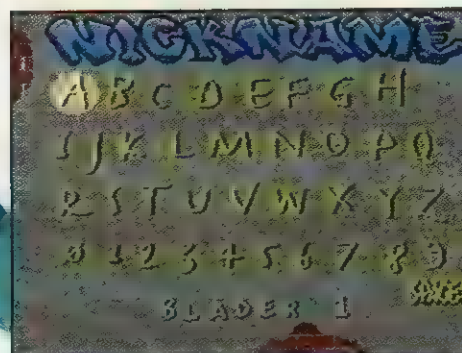
CONTINUES



**73 vidas e seleção de fases** - Junte um bom punhado de vidas extras com a moleza de escolher a fase e ninguém vai segurar você. Basta usar a password 12345678999 e mandar baia, quer dizer, bola!

# Street Fighter

**Passwords** - Se você está afim de detonar o jogo, aproveite as passwords Enviadas por Allan Melo de Oliveira, de Osasco (SP):  
**Denver** - STK4-GYAU-SIOV  
**San Diego** - 01KU-HXTF-YZRM  
**S. Francisco** - NE3U-3GD0-HCJ5  
**Washington** - S1MZ-PSLC-S1VF  
**Detroit** - OTV4-FGAC-OTDK  
**Chicago** - 3BGI-NO04-FAH2  
**Miami** - SAF4-4YSX-SAZJ



# Return Fire



**Invencibilidade** - Transforme suas missões neste game num passeio. Mas preste atenção que a dica é complicada. **Primeiro** você tem que acessar a tela de seleção de veículo, escolher qualquer um deles e em seguida apertar C para ir à tela que mostra a municação e vidas para aquele veículo. Nesta tela, então, segure juntos os comandos L e R e depois aperte B e C também juntos. Segurando tudo isso aperte X para ir à opção Leave Game. Enquanto a caixa "don't leave" estiver iluminada, aperte R, B, C e ↓ e por fim aperte A. Depois de fazer tudo isso — e talvez sentir câibras nos dedos — o veículo escolhido ficará invencível. Enrolado, mas vale a pena.



# ROCK'N ROLL

MEGA

**Carro turbinado** - Que tal começar o jogo com o primeiro carro e as opções — motor, arma, graxa, blindagem, suspensão e pneu — todas no máximo? Agora ninguém segura! A password é **HBØR R!WX XWJ!**.



# Maximum Carnage

MEGA



**Vidas extras** - Tá cheio de game-maniaco por aí arrancando os cabelos por causa deste jogo. Mas o leitor Anderson Frota, de Fortaleza (CE) descolou



uma dica pra dar um refresco. É o seguinte: **entrando na fase Climb, em vez de subir nos edifícios, continue em frente até encontrar uma porta entre duas janelas. Escale a porta pelo batente da direita e no alto, pule na janela da direita. Você cairá numa sala secreta com três garotas dentro. É, mas elas não estão lá pra cobri-lo de beijos: você tem que sair no braço e, ao derrotá-las, será presenteado com uma vida de cada uma. Grande Anderson, dica esperta é isso aí!**

# BAD

COMPRA

E

VENDA

CARTUCHOS

CONSOLAS

JOYSTICK'S

ACESSÓRIOS

MEGA CD  
MEGA DRIVE  
3.150  
MASTER SYSTEM  
NINTENDO

DESPACHAMOS  
PARA TODO O  
BRASIL

CONSULTE NOSSOS PREÇOS



(011)955-0034 - 955-7373 - 954-2730

Rua Mere Amedea, 820 - VL. Maria - São Paulo - SP - CEP





# EARTHWORM JIM



Minhocas me mordam! Earthworm Jim está de volta! Agora numa ótima versão para Sega CD, na qual gráficos e sons foram melhorados e enriquecidos. Há fases novas, detalhes discretos incluídos, um novo item, animações de montão e até passwords. A minhoca continua engraçadíssima e as estratégias são as mesmas das outras versões. Para não dizer que tudo são flores, há o "Loading Wait" do Sega CD. Mas faz parte... Pá na mão, digo, joystick e vamos lá!

## EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

Interplay/Shiny

Ação - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○○

SOM ○○○○○

DESAFIO ○○○

DIVERSÃO ○○○○○

JOGABILIDADE ○○○

ORIGINALIDADE ○○○○○

Mais fases, melhorias técnicas e animações da hora. É a consagração absoluta da minhoca. Jogão!

## COMANDOS

São configuráveis.  
Tente nossa sugestão

A	Atirar, Acelerar (foguetes) e Empurrar inimigo (no Bungee Jump)
B	Chicotear e Acelerar (submarino)
C	Pular
C repetidamente	Planar

★ Fique de olho: na hora do aperto, qualquer gancho brilhante pode ser utilizado com seu chicote

★ Evil the Cat, o chefe gato da Fase 2, tem nove vidas em vez de sete

★ São três níveis de dificuldade e agora dá para regular os volumes de música e efeitos

## FASE DE BÔNUS

Após cada fase, você entra na Andy Asteroids, uma corrida espacial entre você e o maligno Psy-Crow. Durante a corrida pegue as bolinhas azuis (aumentam as chances de ganhar um Continue), o item vermelho (aceleração) e o azul (invencibilidade temporária). Se ganhar, você passa para a fase seguinte. Perdendo, você entra numa tela para um fight contra o cara. Ganhe e siga em frente!

## ANELIDEA PIRADA

Basicamente são oito fases, como na versão de Mega que já tinha uma a mais do que a de SNES. Nas duas primeiras (New Junk City e What The Heck?), rolam subfases novas. Depois, pinta uma nova terceira fase,

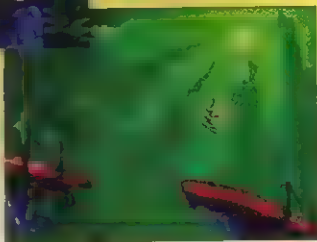
a Big Bruty, com inimigo homônimo e visual novo. Como o resto do game é igual às versões anteriores (a de SNES saiu na edição Nº 72 e a de Mega na Nº 79), conheça as novidades.

### NEW JUNK CITY



Opa! Esta privada não estava aqui antes. Entre nela para conhecer as novas subfases.

Na nova subfase você precisa procurar sua roupa. Há dois caminhos: escolha qualquer um. Depois, você volta para a fase normal



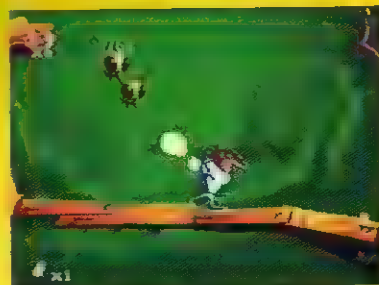
### WHAT THE HECK?

Aqui, um item novo: míssil teleguiado. Cada um dá três tiros



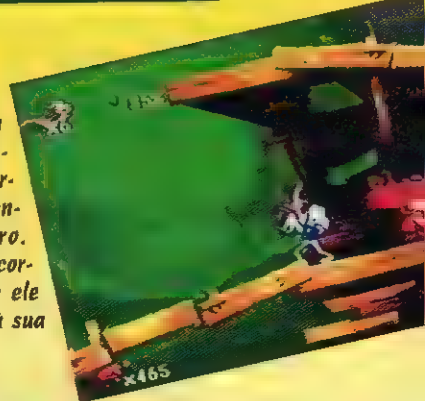
Nesta segunda esmeralda você entra em uma subfase, com boss. Detone bala no boneco de neve. É bico!

### BIG BRUTY



Fase nova com inimigos novos. Essas abelhas só morrem quando atingidas bem de perto. Não vacile!

Big Bruty é um monstro cor-de-rosa cego e te persegue quando sente seu cheiro. Atraia-o e saia correndo para que ele abra caminho à sua frente



Atraia o estranho gorducho de novo e se dependure aqui, deixando-o passar. Após enganar-lo várias vezes você termina a fase, sem boss. Ufa!

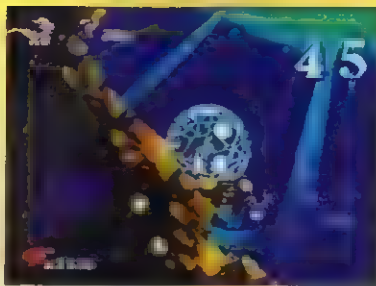


## DOWN THE TUBES



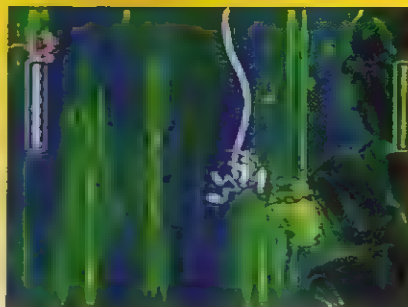
Acione esta alavanca para liberar o rato. Yes! Aqui é o rato que come o gato

O tempo está acabando... calma, entre onde estão estas duas luzes e encoste aqui para "abastecer" seu tempo



## SNOT A PROBLEM

O velho empurra-e-espreme no bungee jump. Seja rápido e voe pra cima do Major Mucus. Após três rounds você segue em frente



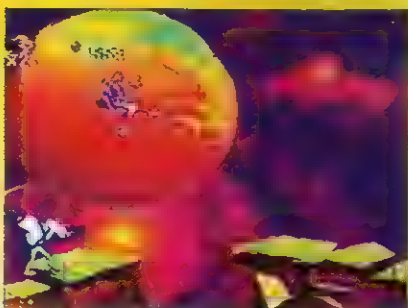
## LEVEL 5



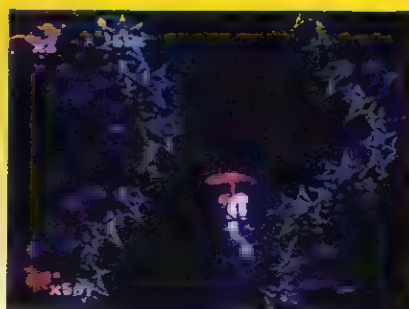
Mande bala neste ponto para acionar a escada rolante

## FOR PETE'S SAKE

Para levar este drag-cão em segurança ao fim da fase, seja rápido nas chicotadas. Em momentos críticos, atire nele para que pare e você se concentre



## INTESTINAL DISTRESS



Fase complicadinha. Lubrifique os dedos e seja rápido no botão que aciona a hélice. Planando você passa mais facilmente

## ULTIMA FASE

Em Buttville você deve encontrar e destruir a diabólica Queen, boss final do game. Economize seus tiros...



Quando pintar um montão de vespas, acabe com elas e com o vespeiro de onde saem

Neste ponto pendure o chicote e passe dependurado por baixo



A melhor maneira de acabar com o rabo da Queen é dando chicotadas. Poucas e boas resolverão

Antes de encarar a de frente acumule armas e energia. Na hora H, sobre a plataforma circulante, atire quando estiver nos pontos cardeais.



## FINAL



No final, o game mostra um estudo biológico-psicológico-social sobre a vida das minhocas

PASSW

Aí estão  
senhas p  
qualquer  
do gam  
Divirta-

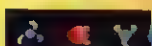
Andy Astero



What The H



Andy Astero



Big Bruty



Andy Astero



Down The T



Andy Astero



Snot A Pro



Andy Astero



Level 5



Andy Astero



For Pete's S



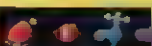
Andy Astero



Intestinal D



Andy Astero



Buttville







## LORDS OF THUNDER

Hudson Soft

Ação/Espacial - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game só peca no desafio, pois é fácil demais debulhar os chefes. Mas a diversão é garantida



## COMANDOS

A	Atira (perto do inimigo, dá espadada)
B	Solta bomba



Aqui você escolhe a sua armadura. Sugerimos a de fogo para as 6 primeiras fases e a de vento para a última

Entre as fases, sempre dê uma passadinha para comprar itens. A voz da mulher é demais. Maravilhosa!



## FASES ALEATORIAS

Lords of Thunder traz 6 fases que podem ser feitas em qualquer ordem: Dezant, Auzal, Lamarada, Bosque, Helado e Cielom. Depois vem The Dark Tower, a fase final. Antes de cumprir uma fase, escolha uma das armaduras dos elementos Terra, Fogo, Vento ou Água, cada uma com poderes próprios. Conforme você detona os inimigos, seu personagem vai ganhando cristais (azuis e vermelhos) que servirão para você comprar energia, bombas e outros itens. Os inimigos também fornecem bolinhas azuis que aumentam o poder da sua arma.



Um game que consegue unir a fantasia das lendas medievais com a diversão dos jogos espaciais. Os gráficos e os sons são bem legais, embora o desafio seja meio baba. Mesmo assim, o cart tem seus atrativos e os jogadores que gostam de detonar tiros e coletar itens vão curtir. Experimente!

## IMPEDINDO A VOLTA DO MAL

Há muito tempo, durante a batalha dos deuses no tempo das espadas, o lendário cavaleiro Drak e a deusa Luxia aprisionaram o deus do mal Deoric, nas profundezas dos continentes de Mistral. Depois disto, a paz reinou soberba até que o império Garuda, liderado por Sornbul e seis generais, invadiu e conquistou Mistral. A população corre perigo pois eles pretendem libertar Deoric e iniciar uma terrível era de escuridão sobre Mistral. A única esperança é Duran, o último descendente de Drak. Ele se utilizará da armadura e de alguns poderes herdados de seu ilustre ancestral para impedir a realização dos maléficos planos. Prepare-se para uma longa jornada.



O jogo está cheio de inimigos mitológicos como dragões, serpentes, demônios e outros indescritíveis.



No Bosque pintam umas plantas carnívoras querendo mordê-lo. Se



Os chefes deste game são bem fáceis. Para debulhar o chefe final, por exemplo, atire sem parar e desvie dos raios que saem dos olhos e da



**Batter Up**  
ACESSÓRIO INTERATIVO PARA MEGA DRIVE



**ISSO QUE É TACADA: REBATER A BOLA NA SUA CASA E ELA PARAR EM UM ESTÁDIO AMERICANO.**

Agora você vai entrar no espírito do baseball numa tacada só. Batter Up é o único acessório interativo para você jogar os games **Little League Baseball** e **Mega Drive** como se estivesse no próprio estádio: rebata as bolas e elas vão parar dentro da grade, como uma home! Batter Up já vem com **World Series Baseball**, um dos jogos mais famosos e campeões digitais e todos os 28 times da **Major League Baseball** dos Estados Unidos. Com tanto realismo, só falta o barulho da torcida acordar a vizinhança.



**SEGA**

**SPORTS SCIENCES INC.**

**TECTO**







## JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Acclaim/  
Sunsoft

Luta - 1 ou 2 jogadores

### MEGA DRIVE

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○
ORIGINALIDADE	○○○

### SUPER NES

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○
JOGABILIDADE	○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Ficou faltando a famosa narração do começo e do final da luta. Também seria legal se falassem os nomes dos golpes. Sem estas vozes, as lutas perdem um pouco da graça.

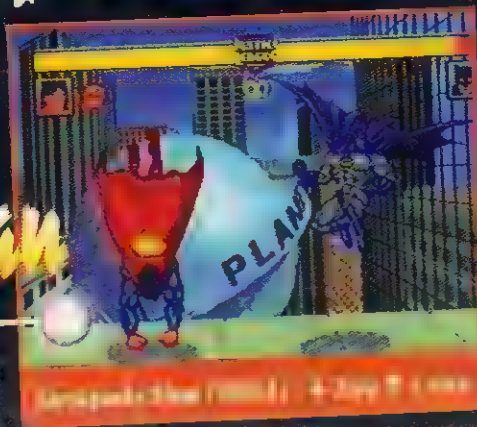
# JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Numa união inusitada, Acclaim e Sunsoft lançam juntas este jogo em versões simultâneas para Mega e Super NES. Na inevitável comparação, o Super NES saiu ganhando na jogabilidade e na definição dos cenários. Em compensação, no Mega o som é mais legal e os personagens estão melhor desenhados. Trata-se do mesmo game, com pequenas diferenças nos cenários e golpes. Detonamos as duas versões e fizemos a matéria com fotos do Mega. Confira e arrebente!



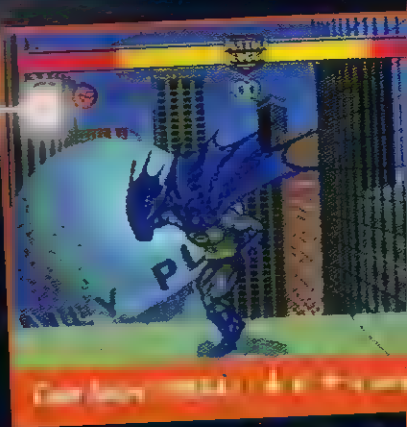
## Os Heróis

### Superman



Heat Vision - ↓ ↘ → + soco  
Hover - ↓ ← ← + chute  
Freeze Breath - → ↘ ↓ ←  
+ soco  
Forward Flying Thrust Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco  
Forward Flying Thrust Punch (SNES) - ← ← ↓ ↘ → + chute

### Batman



Batrang - ↓ ↘ → + soco  
Glide Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute  
Homing Punch (MEGA) - ← 2seg → + soco  
Slide Kick (MEGA) - ↓ ↘ → + chute  
Glide Kick (SNES) - ↓ ← ← + chute  
Spinning Slide Kick (SNES) - ← ← ↓ ↘ → + chute  
Smoke Bomb Drop Kick (SNES) - → ↘ ↓ ← + chute

### The Flash

Tornado Blast - ↓ ↘  
Speed Punches - ap  
repe  
The Flash Dash (MEGA)  
Dashing Uppercut (SNES)  
Quick Dash (SNES) -

### COMANDOS MEGA DRIVE

#### JOYSTICK DE 3 BOTÕES

A	Soco ou chute fraco
B	Soco ou chute médio
C	Soco ou chute forte
Start	Muda de soco para chute e vice-versa

#### JOYSTICK DE 6 BOTÕES

A	Chute fraco
B	Chute médio
C	Chute forte
X	Soco fraco
Y	Soco médio
Z	Soco forte

### COMANDOS SNES

A	Chute médio
B	Chute fraco
X	Soco médio
Y	Soco fraco
L	Soco forte
R	Chute forte

Tiara Toss - ↓  
Wrist Guard Reflector - ↓  
Slide Kick - ↓  
Jumping Heel Stomp (MEGA) - ← 2seg

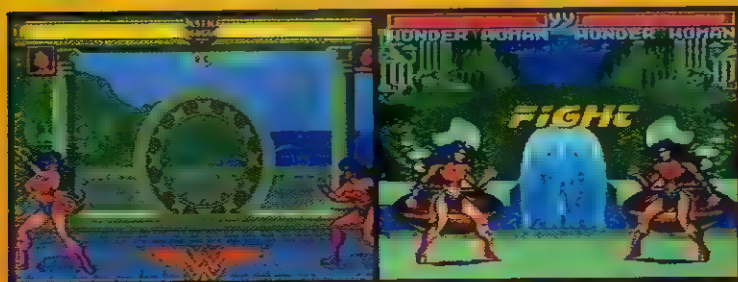
### Wonder Woman



## MODOS E DIFERENÇAS

No Hero Mode (Story no Super NES), você escolhe um herói e luta contra todos, até chegar ao chefe Darkseid. Já em Player VS CPU, dá para controlar qualquer personagem, inclusive os vilões. Você também escolhe o adversário, cenário e força dos

personagens. Em Battle, do Super NES, você pega um personagem e luta com ele até o final, sem escolher adversários nem cenários. VS Player (VS no Super NES) serve para 2 jogadores lutarem desafios simples. Você escolhe cenário e determina a força, saque algumas diferenças entre os cenários das duas versões

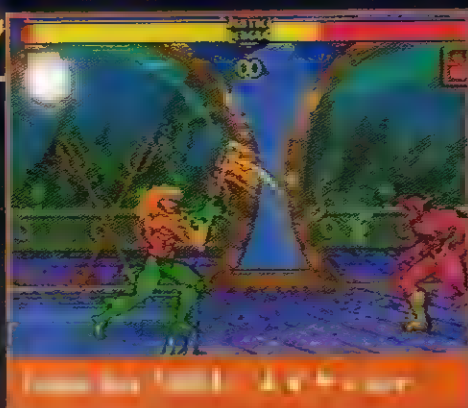
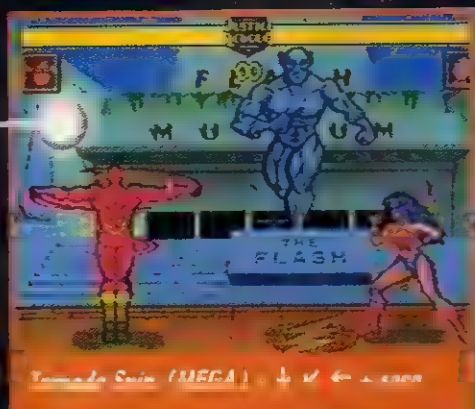


No Mega, a Mulher Maravilha está em frente ao museu...  
... enquanto no SNES, o ambiente na frente da fonte é mais calminho



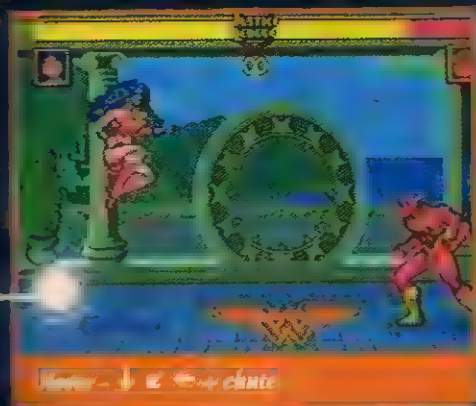
No cart de Mega, The Flash aparece diante da sua estátua. Já no SNES é mais noturno, com abutres esperando o resultado da briga

## Aquaman



Trident Toss - ↓ ↘ → + SOCO  
Trident Kick (MEGA) - ← 2seg → + chute  
Trident Wave (MEGA) - ← 2seg → + SOCO  
Diving Trident Attack (MEGA) - ↓ 2seg ↑ + SOCO  
Spinning Uppercut Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + SOCO  
Jump/Leaping Slain Punch (SNES) - → ↘ ↓ ↙ ← + SOCO  
Slide Kick (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → - chute

## Green Arrow

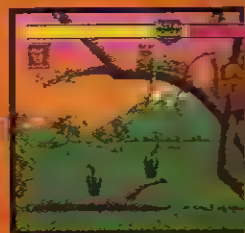


Regular Arrow - ↓ ↘ → + SOCO  
Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute  
Flame Arrow (MEGA) - → ↓ ↙ ← + SOCO  
Leaping Arrow (MEGA) - No and ↑ ↘ → -  
Leaping Arrow (MEGA) - ← 2seg → + chute  
Jumping Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + SOCO  
Jumping Arrow (SNES) - ↓ ↙ ← + chute

★ Golpes sem indicação do sistema na Mega ou Super NES valem nas duas versões

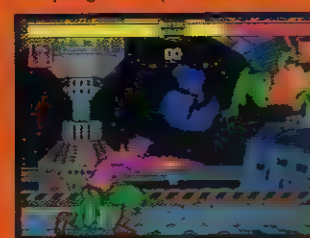
## Os Vilões Cheetah

Crouch Arrow - ↓ ↘ → + chute  
Clawing Uppercut - → ↓ ↘ → + SOCO  
Spinning Lunge - ↓ ↙ ← + SOCO  
Dagger Toss (MEGA) - ↓ ↘ → + SOCO  
Leaping Head Pounce (MEGA) - ↓ ↙ ← + SOCO  
Gliding Claw Slash (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + chute



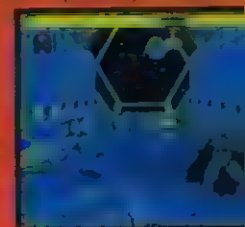
## Despero

Eye Blast - ↓ ↘ → + SOCO  
Forward Head Fin Lunge (MEGA) - ← 2seg → + SOCO  
Head Fin Thrust (MEGA) - → ↘ → + SOCO  
Leaping Kick (SNES) - ↓ ↙ ← + chute



## Darkseid

Omega Beam - ↓ ↘ → + SOCO  
Teleport (MEGA) - → ↘ → + SOCO  
Teleport Punch (MEGA) - ← 2seg → + SOCO  
Sliding Backhand Punch (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → + SOCO  
Jumping Head Stomp (SNES) - ← ↙ ↓ ↘ → - chute  
Leaping Knee Kick (SNES) - → ↓ ↘ → - chute







## LOONEY TUNES B-BALL Sunsoft

Esporte - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Very Cool! Mas ficou faltando uma pimentinha no desafio e uma variação dos cenários de quadras.

### COMANDOS

A	Especial
B com bola	Arremessar
B sem bola	Pular
↓	
Rel	
Y	Passar ou tomar bola
Y + L ou R	Empurrar oponente, quando pédo
Start	Tela de opções
Start + ou +	Replay
Start + ↑ ou ↓	Replay em slow motion

Se os truques mais espertos do game. Tente essas combinações e descubra outras com as loucuras dos Looney Tunes.

**X, X, X - Turbo** - Torna invisível o personagem que tem a bola.

**↓, ↓, X** - Joga bomba pra cima.

**←, ←, X** - Faz personagem invisível.

**Start, L, Turbo, X** - Transforma em Pernalonga.

**A** turma do Pernalonga vai zonzear seu console num esquentado basquete de rua. A Sunsoft caprichou, o som ficou bom e apenas os gráficos ficaram coloridos "um pouco demais". Dito dos personagens dos desenhos usam ataques bem sacados pra esmiralhar o adversário. E o que da todo o gás ao game. Ideal pra descontrair e esquecer da vida. Especialmente indicado para os carrancudos em geral.

### SACANDO A TELA OPTIONS

**TYPE OF GAME** - Tem 3 opções de jogo: 1 jogador, 2 jogadores e 4 jogadores. Cada opção tem um nível de dificuldade diferente.

**WACKY METER** - É a principal opção do game.

**CODE HUNT** - Nesta opção, você pode encontrar códigos secretos.

**FOLLOW MODE NO ON** - Quando ativado, o personagem segue o jogador.



Use a Direcional para fazer sua escolha na tela de Options.

### CODE HUNT, A MAIOR BAGUNÇA



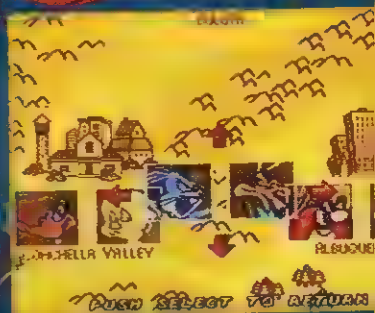
### PERSONAGENS

OS CARAS SÃO: Patolino (Duffy Duck), Pernalonga (Bugs Bunny), Elmer Fudd, Porky Pig, Daffy Duck, Sylvester the Cat, Tweety Bird, Road Runner, Wile E. Coyote, and the Tasmanian Devil.

### AS PARTIDAS



contra dois.



Com uso do Direcional você passa o mapa, mas não escolhe os adversários.



Turbo 4 vezes, X Transforma em Frajola.

Transforma em Patolino.

Turbo 2 vezes, X Transforma em Coyote.



# ARREMESSOS ESPECIAIS

## ATAQUE

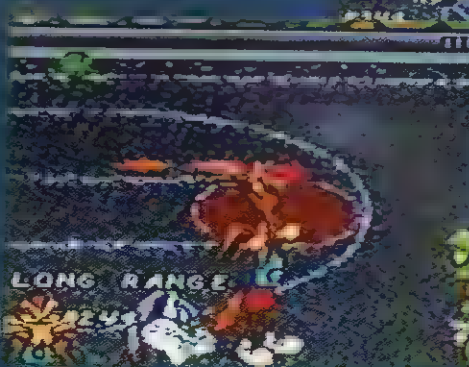
São 6 arremessos especiais para todos os jogadores. Cada jogador tem uma habilidade especial: Long Range (jogar a bola de um extremo a outro). Nela, cada personagem tem uma jogada especial. Mas estas jogadas só podem ser usadas em uma jogada e depois grande Bonita.

**LONG RAGE** (Bola longa), **ECLIPSE** (Escurece a tela), **FORCE FIELD** (Escudo protetor), **CREAM PIE** (Transforma a bola numa torta), **TIME BOMB** (Bola-bomba), **BACK DOOR** (Seu personagem aparece e reaparece por trás do jogador), **VEGAS** (Aparece um jogo de cartas no mercado, os jogadores se dividem em dois grupos, quando a partida estiver acabando, os jogadores se dividem em dois grupos, se errar, perde pontos).

### LONG RAGE

Este especial é usado quando a bola está no extremo da quadra. Cada jogador tem uma jogada especial.

Permatonga da mãe do futebolista e arrisca no chute. Mas quase sempre erra, pois não é bom nos 3 points.



Usando os petardos infalíveis da Acme, Coyote amarra a bola num laço.



Uma girafa poderosa com arremesso forte é o especial de Patolino.

Com o eterno espírito de caçador, Elmer dispara a bola com sua arma.



- Taz não faz por menos: cospe a bola direto para a cesta
- Eufasino ataca com toda a garra, quica a bola e chuta pra valer
- Frajola vai a forra e arranha o traseiro da bola-caço
- Com seus poderes intergalácticos, Marvin transforma a bola num inseto e arremessa na cesta

## DEFESA

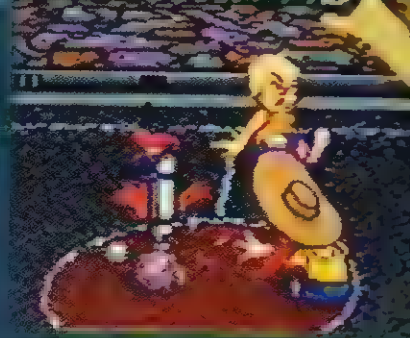
São 6 arremessos especiais para todos os jogadores. Cada jogador tem uma habilidade especial: Long Range (jogar a bola de um extremo a outro). Nela, cada personagem tem uma jogada especial. Mas estas jogadas só podem ser usadas em uma jogada e depois grande Bonita.

**BOMB SQUAD** - Combate a bomba fazendo-a explodir. **TELEPORT** - Mesmo efeito do Back Door para surpreender o oponente. **SPECIAL DEFENSE** - Cada personagem tem uma jogada especial para defender. Para empurrar a bola e para considerados movimentos de defesa.

### SPECIAL DEFENSE

Cada personagem tem uma jogada especial para defender.

Patolino e sua britadeira. Ele deixa a tela toda tremer.



Coyote usa um detonador na esperança de estragar alguma jogada. Mas precisa estar na frente do cara.

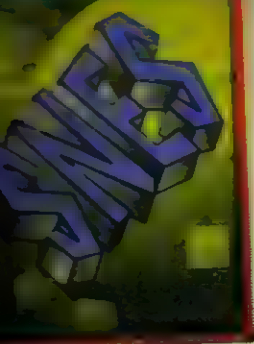


### OUTROS ESPECIAIS



Vegas. É pura sorte. Se formar um trio, ganha pontos.





## OGRE BATTLE

Enix

RPG - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○  
SOM ○○○○  
DESAFIO ○○○○  
DIVERSÃO ○○○○  
JOGABILIDADE ○○○○  
ORIGINALIDADE ○○○○

O game é ótimo, mas recomendado apenas aos fãs do gênero, já que é preciso comprar o cart para ter tempo de terminá-lo

**U**m novo desafio para seus miolos. Ogre Battle mal chegou às lojas e não pára nas prateleiras. Um fascinante RPG que difere em muito dos conhecidos Zelda, Illusion of Gaia ou Secret of Mana. Ao contrário destas, Ogre Battle tem muita estratégia, o cenário não traz maravilhas visuais e você atua basicamente num local sempre igual a outro. O game é cabeça e exige raciocínio e paciência.

São 100 horas reais de jogo, 75 personagens, 200 itens e 12 finais diferentes. É mole? Como todo RPG, o êxito depende do entendimento dos inúmeros menus e submenus e de seu próprio desempenho. Se você espera um game com aqueles famosos labirintos, vai se surpreender. Ogre Battle é difícil, fascinante e tem uma certa semelhança com os RPGs de tabuleiro, tão curtidos atualmente.



## IMPÉRIO DO MAL

Zenobia não anda bem. O demônio dominou todo o continente. Pelas ruas só se vêem sombras de pessoas cochichando sobre o assassinato do rei: o sábio Rashidi foi dominado pelos demônios e matou o rei Garn. Depois, uniu forças com a imperatriz Endora e espalhou o terror de seu reinado pelo continente. Assim nasceu o império Zetegenian. Passados 25 anos do domínio do mal, as únicas regras são impunidade e injustiça. Os últimos membros de uma rebelião, tendo você como líder, reúnem-se nos arredores de Sharom. Apesar de numerosos, os rebeldes não conseguem vencer. Mas o vento traz a mensagem de um mago que estará disposto a ajudar a libertar as cidades. É aí que tudo começa.

## FORME SEU LÍDER

Escolha New Game na abertura do jogo. Aparecerá uma tela para entrar com o seu nome. Warren, o velho sábio, lhe fará seis perguntas baseadas em cartas de tarô e assim, através das respostas, seu herói será formado. Como nos demais RPGs, ele tem agilidade, força, inteligência, carisma e uma inovação: reputação, que é a opinião dos demais membros da unidade a seu respeito. Isso determinará situações diferentes no game.

## INICIANDO

Logo isso, a próxima tela será do menu principal. Veja as opções.

### EDIT UNITS

Edição de unidades (no menu principal)

### OPTION

Opções de som, animação e velocidade



### DATA

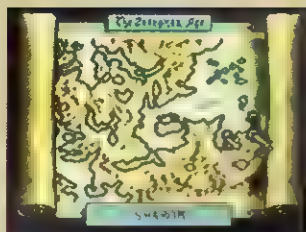
Gravar o jogo em até três versões. Aperte B para sair do menu, mova o cursor para a área desejada e aperte A. Para entrar no menu novamente aperte X.

## COMANDOS

A	Selecionar
B	Cancelar seleção
X	Menu principal
Y	Visão lateral do mapa de ação
R	Zoom
Start	Pausar
Direcional	Cursor



# PASSOS BÁSICOS PARA JOGAR



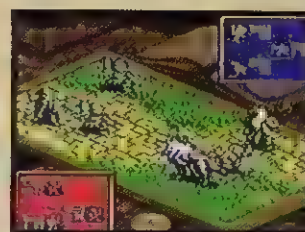
## 1 ESCOLHER LOCAL

Áreas marcadas com uma bandeira indicam regiões libertadas e as com espadas, são pra você explorar e libertar



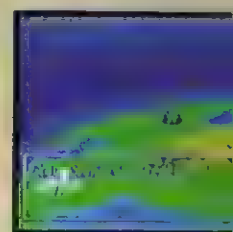
## 2 ESPALHAR UNIDADES

Chegando numa área, espalhe suas unidades, algumas pra lutar e outras pra libertar as cidades



## 3 DESTRUIR INIMIGOS

Depois de encontrar inimigos, começa a luta propriamente. Quem causar mais danos (perder pontos) ao oponente, ganha



## 4 LIBERTAÇÃO

Liberte as cidades para um prêmio (grana, item especial). Proteja-as sem possíveis retomadas

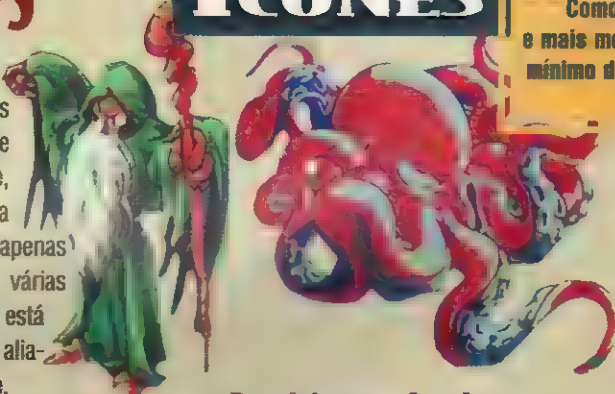


## 5 CHEFE

Após entrar numa nova tropa do chefe estarão lá. Depois de enfrentá-lo, a vez do chefe

## As Unidades

Sua tropa é chamada de unidade (unit) e é composta de: cléricos, guerreiros, criaturas mágicas ou animais e o líder. Geralmente o líder não luta a não ser com o chefe e, quando atua, não deve ficar desprotegido na linha de frente. Você inicia o game sozinho (apenas o líder) e após a primeira batalha, ganha várias unidades. São grupos que, enquanto você está libertando vilas e castelos, tornam-se seus aliados, até que a cidade esteja totalmente livre.



## ÍCONES

Como manda um bom RPG, não faltam menus e mais menus. Lembre-se que é necessário saber um mínimo de Inglês. Preste atenção ao significado dos ícones dos principais menus.

## Do Edit Units

**View Status** Mostra características

**Add Character** Adiciona um membro

**Remove** Remove um membro da unidade  
**Formation** Muda a formação

**Erase** Remove a unidade do jogo

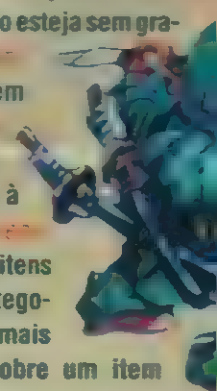
**Change Leader** Muda o líder da unidade

**Change Class** Permite a troca de classe de um personagem

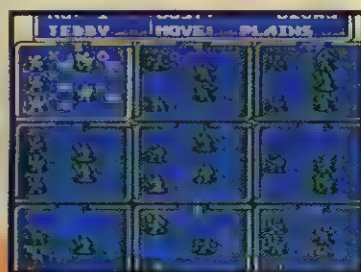
**Items** Permite usar os itens adquiridos. **use item** mostra a lista de itens que possui; **equip item** equipa seus personagens com armas, poder etc;

**remove** remove um item do jogo; **order** serve para ordenar os itens à sua maneira;

**sort** ordena os itens conforme a categoria. Para obter mais informações sobre um item específico, mova o cursor sobre ele e aperte Select.



## Mover Unidades



Este é o menu de sua unidade após a primeira batalha. Você pode mudar os personagens da unidade para obter um melhor alinhamento da tropa. Basta clicar no ícone desejado e se-

leccionar Move. O cursor vai se tornar uma bandeira. Coloque-a no local que quiser e então aperte A.

## Libertar Cidades

Tão simples quanto mover unidades. Coloque uma bandeira na cidade com o Move Unit. Ela será considerada livre e você poderá virar uma carta de tarô para ganhar algum item.

## Do Mapa de Ação

**Move** Escolher o local para a unidade

**Tactics** Modos de luta que podem afetar sua reputação

**Edit** Leva você à tela de unidades

**City Icon** Apertando A neste símbolo, você terá detalhes sobre a cidade

## Da Tela de Batalha

**Tarô Card** Cada carta dá uma magia especial

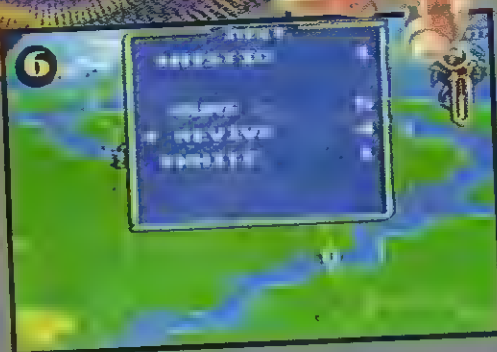
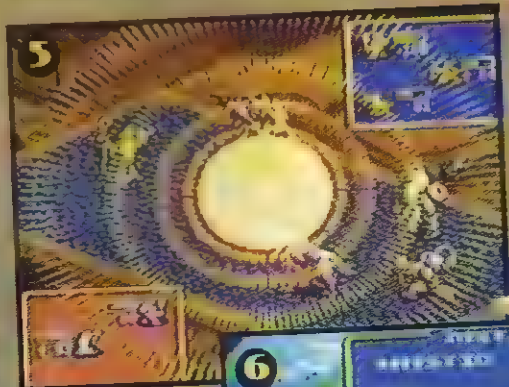
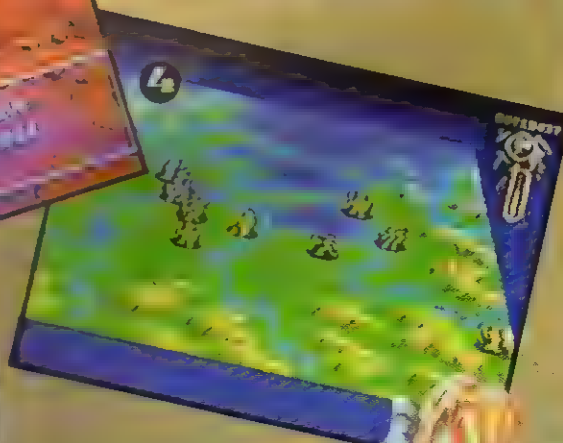
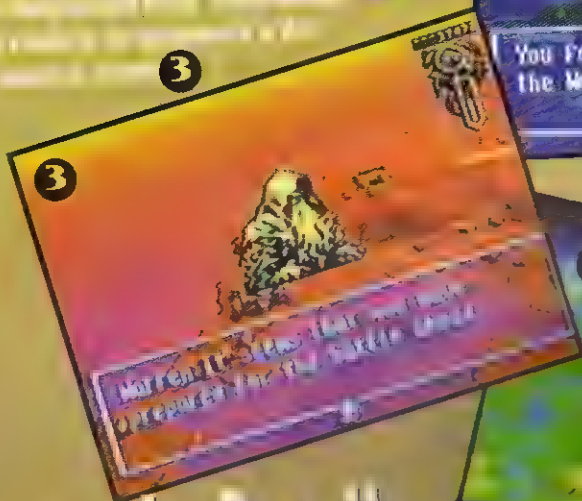
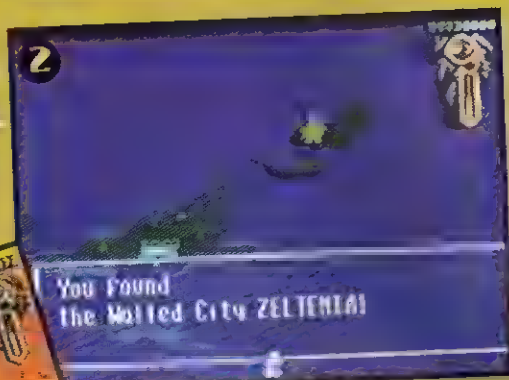
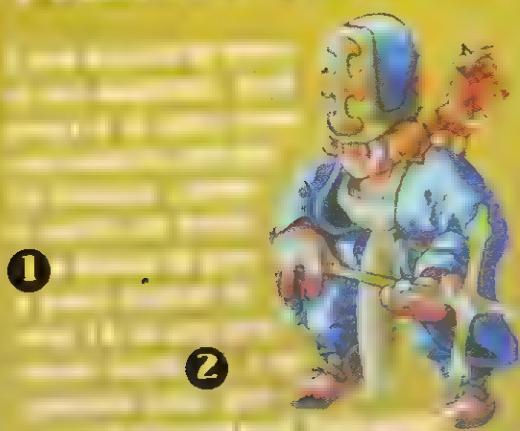
**Animation** Habilita ou não a visualização do ataque de cada personagem

**Retreat** Desistir da batalha, caso esteja fraco

**Tactics** Best: ataque eficaz;  
Strong: ataque com mais pontos;  
Leader: ataca o líder da força;  
Weak: ataque fraco



# Primeira Batalha



## TARÔ

**São 22 cartas. Cada uma corresponde a uma magia**

Existem cidades escondidas que podem dar importantes informações. Portanto, coloque unidades sobre áreas suspeitas. Para ter uma visão do mapa onde você está atuando, aperte o R e terá um zoom, inclusive dos locais escondidos

**Se você estiver no começo de um estágio, evite a área do Boss enquanto não tiver forças para encará-lo**

**A lenda diz que há quatro deuses esperando por você. Para chegar ao mundo deles (Sky Islands) é necessário a espada Brunhild e com ela abrir passagens para esses mundos**

Às vezes, no início de uma batalha pode pintar um personagem negro no cenário. Para tê-lo em seu grupo, aperte o A bem. Assim, seu jogo fica apertado.

**Sempre que você precisar parar pra pensar em uma boa estratégia, pause o jogo**



DÊ UM PAUSE E  
VÁ VER POCAHONTAS

MESMO PORQUE

QUEM FICA

JOGANDO GAM

O DIA INTEIRO

ACABA

VIRANDO

UM TREMENDO

CARA-PÁLIDA

WALT DISNEY PICTURES

APRESENTA

POCAHONTA

30 DE JUNHO  
NOS MELHORES  
CINEMAS.



## THE GREAT BATTLE 2

(Shuto Kōbatoru 2)

BPS

Corrida - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Controlar o carro nas curvas é muito emocionante e a dificuldade é crescente. Tente!

## COMANDOS

A	Acelerador
B	Freio
Y	Marcha à ré
Select	Muda a visão da tela superior
	Com câmbio manual
L	Reduz a marcha
R	Sobe a marcha

Se você ficou mal impressionado por causa do fraco desempenho dos pilotos japoneses na F1 e Indy, é melhor pôr as barbas de molho. O Japão tem bons pilotos e seu automobilismo está em franca evolução. Neste game, a estrela é Kelichi Tsuchiya, famoso piloto de carros esportivos. O melhor do jogo

## THE GREAT BATTLE 2

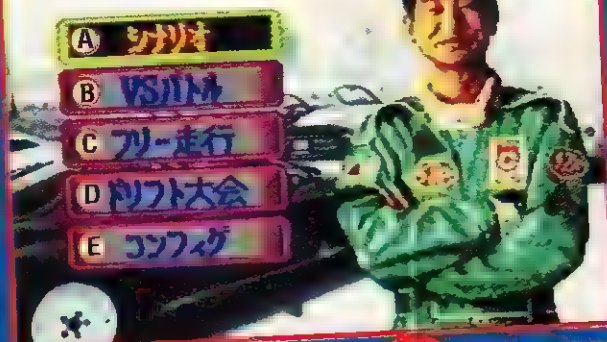
SHUTO KOBATORU 2

é o realismo na pilotagem que mesmo os gráficos meio fraquinhos conseguiram compensar. O resultado é dez! Mesmo se intimide com o cartucho japonês. Está dando o seu mastigado além disso, não previsão de lançamento de uma versão em inglês. Preste atenção nas telas do game e curta pra valer.

## OPTIONS

Colocamos letras e números nas fotos pra você entender como usar as opções. As telas foram identificadas com letras e os itens foram numerados sempre de cima para baixo. Apenas a opção A dá origem a diversas telas.

## PRIMEIRA TELA



## A Corrida contra o computador

A1 Coloca o nome, escolhe o carro e tipo de câmbio

A2 Entra em um jogo salvo

A1 OFICINA

Aqui você pode, na ordem: Escolher a cor do carro e observar os gráficos; alterar os equipamentos (de cima para baixo: Turbo, Motor, Exaustor, Suspensão, Pneus, Câmbio e Aparelho de CD); salvar o nome do carro; entrar na corrida e voltar ao menu de jogo.



## VS



1 - Duas pessoas escolhem carro e pista

2 - Duas pessoas escolhem carro e pista

## C Treino



1 - Escolhe carro, pista, voltas e controla tudo no volante

2 - Escolhe apenas o carro e controla só o Direção e acelerador é automático

## D Aprendiz



1 - Você escolhe o carro e corre e Tsuchiya dá dicas quando você erra

2 - Duas pessoas escolhem carro e cor e cada vez. O objetivo é passar sobre as linhas brancas que indicam a tangência

## E Opções



2 - Coloca o nome do carro

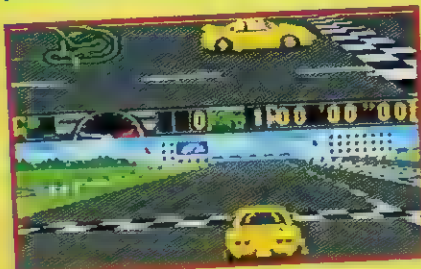
1 - Configura o jogo

3 - Teste de som

## ESTRATÉGIAS

O grande diferencial deste jogo é ser um ás nas curvas. Caso contrário, você leva "aquele despacho". Com câmbio automático a melhor maneira é, um pouco antes da curva, dar um leve toque no freio, sem

parar de acelerar. O carro começa a desgarrar e com um leve toque para o lado oposto à curva, você conserta a trajetória. Treine bastante, pois os carros derrapam facilmente.



Tela do Modo você contra o computador. O carro amarelo é estável, mas muito lento

Este é o visual do Modo 2 PL. Escolha o carro azul ou o vermelho: são os melhores





**PRA SER FERA,  
TEM QUE TER  
A MANHA!**

**GAMES**

**ESPECIAL**

# **SÓ DICAS**

**TRUQUES  
PARA MAIS DE**

**140  
JOGOS**



**Super NES  
Mega Drive  
3DO  
Sega CD  
Nintendo  
Master**

**DESTACANDO:**

**MORTAL KOMBAT 2: SEGREDO  
DONKEY KONG COUNTRY: CO  
SONIC & KNUCKLES: ARGOLA**

**AÇÃO** REVISTA  
**GAMES**

**E S P E C I A L**

Saiu mais uma  
edição da revista **SÓ DICAS**  
um guia especial que  
o pessoal da **AÇÃO GAMES**  
preparou pra você.  
Tem truques de montão  
para mais de **140** jogos.  
Com **SÓ DICAS** na mão,  
você vai humilhar  
qualquer adversário.

4406-1 EDIÇÃO M 81-E Vol IV - R\$ 3,50  
ISBN 0104-8179







# AUMENTE O VOLUME

DU VOCÊ SINTONIZA

A 97 FM E OUVES

SUCESSOS DO MUNDO

INTEIRO NO MAIS

PURO SOM

DIGITAL, OU

VOCÊ AUMENTA

O VOLUME DO

SEU SACO E FICA

RODANDO O BOTÃO

DO SEU RÁDIO

SEM PARAR.

QUEM SABE DA

UMA SORTE E

VOCÊ PEGA UM

SOM LEGAL.

97,7 MHz - SÃO PAULO

# 97 FM

# HOT NINE SEVEN

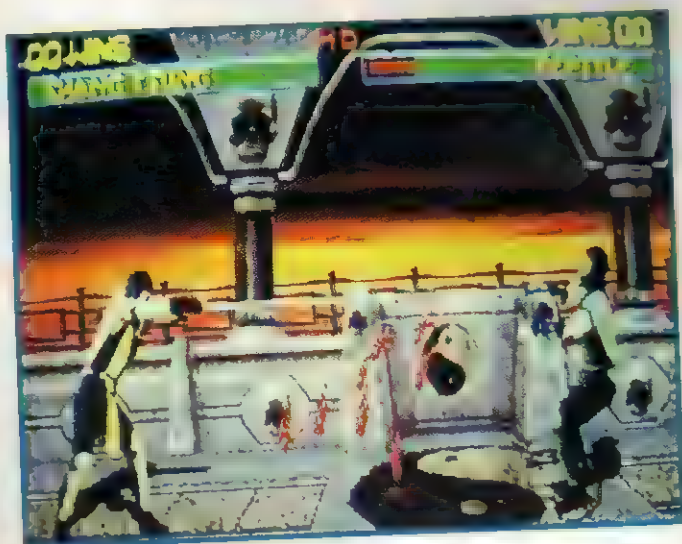


# MULTI

## O Arcade Sanguinário no PC

Imperdível, para os fãs da série. Apesar das dificuldades para debulhar um game desse tipo num PC, ter o seu próprio MK no micro vale a pena. Principalmente se você providenciar dois joysticks, aí sim é dez! A Midway fez uma versão fiel do arcade. Estão nela todos os 12 personagens da tela de seleção, mais os secretos (Noob Saibot, Jade e Smoke), os dez cenários (incluindo a tela The Pit) e todos os golpes, inclusive os fatais e seus clones (friendships e babalities).

Infelizmente, debulhar um arcade tem o seu preço e o game exige uma ótima configuração de máquina para exibir todos os detalhes e a excelente jogabilidade do original. O ideal é ter um micro DX2 66MHz com 16 Mega de RAM, mais um acelerador de leitura de disco. Mas o desempenho na configuração que demos já é aceitável. Além disso, só há versão DOS, tanto em CD quanto em disquete. Pra quem odeia detonar golpes nas setas do teclado, um consolo: pelo menos os botões de soco, chute e defesa são configuráveis e você coloca onde achar melhor.



Tela do Kombat Tomb. Shang Tsung reaparece como jovem. Aqui ele ataca de Scorpion

# MORTAL KOMBAT 2

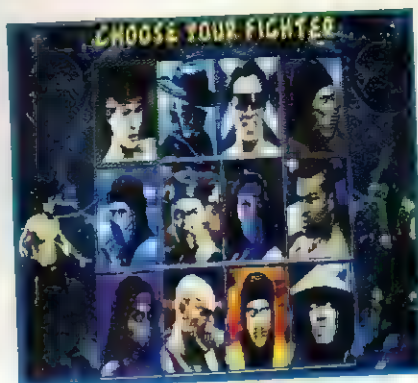
*Toda a velocidade, a paixão e o sangue do original dos arcades*



Baraka manda Mileena pelos ares sem dó, nem piedade. Todo o sangue do original, para horror de papais e mamães

Reptile encontra seu triste destino espetado no teto. Mas o game traz também os famosos clones com discoteca e presentinhos

**CHEAT MODE** - Logo que aparecer a tela de copyright (a primeira), digite AICULEDSSUL: se o código entrar você ouvirá um grito. Na tela seguinte, basta apertar F9 para acessar o Cheat Mode, com dúzia de opções: escolha de cenários, ordem dos adversários, vitória com 1 ou 2 golpes para o primeiro ou segundo lutador etc. Há até o Freeplay (para ter jogo livre, sem fichas), inútil neste caso, mas que dá a certeza de ser esta a versão arcade. Imperdível mesmo para quem não debulhou no fliperama.



Escolha o seu lutador. Além destes, Smoke, Noob Saibot e Jade estão presentes

**Acclaim**  
Luta

**1 ou 2 jogadores**

**Config.:** Disquete PC 486 DX 33 MHz, RAM, 20 Mb HD, monitor VGA, placas de som Sound Blaster, Roland ou Gravis Ultrasound

**Prós:** Versão fiel ao arcade na jogabilidade, na qualidade gráfica e no sangue dos golpes. Diversão garantida

**Contras:** Difícil de debulhar no teclado e joystick e máquina com configuração eletrônica de reprodução plena dos gráficos

**Avaliação**



# FABRICANTES DE VIDEOGAMES

*E divulgam, para seu público, dicas e novidades quentíssimas*

# INVADAM AS REDES DE COMPUTADORES

A indústria do videogame está se infiltrando nas redes de computadores. Nos Estados Unidos, Sega, Nintendo, Sony Imagesoft e algumas softwarehouses aderiram às vantagens dos serviços on-line e estão divulgando previews, dicas, novidades — enfim, um mundo de informações para os gamemânicos que também têm um micro em casa e fazem questão de estar por dentro de tudo.

Para os brasileiros que quiserem entrar nessa, o caminho mais fácil será a Internet — a super-rede mundial de computadores que estará disponível a partir de setembro. Os mais descolados, porém, podem tentar através de BBSs que oferecem conexão com a Internet. O esforço vale a pena: dá até pra testar jogos em fase de produção e trocar idéias com os programadores de games.

## SEGA

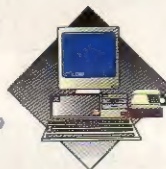
A Sega Web, na Internet, oferece matérias sobre jogos, dicas, listas de games já lançados, fotos, vídeos e até demos que podem ser jogados. Está tudo dividido em áreas: para arcades, 32X, Saturno, games de esporte etc, o que torna a consulta bem dirigida.

Ao aprofundar-se num tema — como, por exemplo, um jogo de basquete —, o usuário pode acabar consultando a ficha técnica, fotos e história de jogadores da NBA nos computadores da própria liga. Não é uma piração? Você entra na Sega Internet e acaba parando na NBA sem sentir. Isso é possível porque o endereço da fabricante é um hiperlink, uma espécie de aeroporto em que se pode pegar aviões para visitar outros lugares da Internet.

Outro serviço oferecido pela Sega é através da rede americana Compuserve. Além de dicas, demos e previews, pode-se participar de fóruns de debates ao vivo. Eles acontecem diariamente entre o pessoal da Sega (os criadores de Sonic, por exemplo) e seus fãs.

**SEGA WEB** - Endereço da Sega na Internet: <http://www.sega.com>

**SEGA ONLINE** - Endereço na BBS americana Compuserve: GO SEGA



Tela do serviço Sega Online, na BBS americana Compuserve. Basta um clic no Saturno para conhecer jogos ou informações sobre o hardware



Pesquisando a fundo um tema na Sega Web você pode ir parar em outros lugares da rede. Piradíssimo!

## NINTENDO

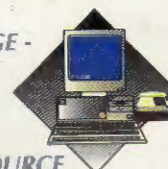
Com o Nintendo Home Page, serviço da empresa na Internet, os americanos ficam por dentro de tudo que rola no quartel general da Big N. São matérias que explicam o funcionamento das novas tecnologias (do Virtual Boy ao chip FX), notícias divulgadas para a imprensa, listagem de todos os jogos disponíveis para seus consoles, demos, vídeos... Quem acessá-la também pode trocar idéias com outros

jogadores e com os criadores de jogos.

Para os que procuram ajuda para os jogos de Super NES, a fonte ideal é a Nintendo Power Source — uma versão eletrônica da revista Nintendo Power oferecida através da BBS americana America Online. O banco de dados conta com 200 reportagens sobre os games mais importantes e tem até dicas e mapas completos para RPGs. O serviço também permite bate-papos com Tom Hawkins, consultor da revista que manja de mais de 1500 games.

**NINTENDO HOME PAGE** - Endereço na WWW da Internet: <http://www.nintendo.com>

**NINTENDO POWER SOURCE** - Endereço na BBS americana America Online: NINTENDO

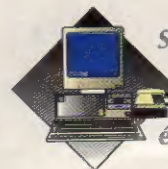


## SONY IMAGESOFT

Uma das mais competentes criadoras de software para PCs, a Sony Imagesoft tem um point chocante na Internet. Ela já entrou em funcionamento com uma grande sacada: quem acessá-la pode copiar de graça 80 vídeos da dupla Beavis and Butt-Head para usar como screen-saver do micro.

Fora isso, claro, são dezenas de demos de jogos com imagens digitalizadas, previews, dicas, bate-papos com outros usuários... Mas o que está ouzando os americanos são previews de jogos desta softwarehouse para o Playstation, como ESPN Extreme Games (jogo de esportes radicais) e Johnny Mnemonic, aventura com visual de realidade virtual.

**SONY IMAGESOFT ONLINE** - Na WWW da Internet, o endereço é <http://www.sony.com>



PARA OS BRASILEIROS  
ACESSO SO  
SETEMBRO  
O caminho ma  
para quem qui  
navegar o mu  
videogames s  
Internet. Deno  
"mãe de todas  
redes", ela inte  
milhões de mi  
milhares de re  
espalhadas po  
mundo. Mesm  
você já tenha  
computador lig  
linha telefônica  
preciso esper  
setembro para  
as informações  
Sega Web ou  
Home Page. L  
partir daquele  
a Embratel co  
permitir, às pe  
comuns, cone  
com a Internet





**EDITORAZUL**

**Fundador** Victor Civita (1907-1990) **Diretoria** Angelo Rossi Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor Editorial:** Carlos C. Arruda  
**Diretor de Publicidade:** Cláudio Santos  
**Diretora Comercial:** Vera Helena M. Gomes  
**Diretor de Comunicação:** Carlos Alberto Araújo  
**Diretor Financeiro:** Pedro Frazão

**AÇÃO GAMES**

#### REDAÇÃO

**Editora-Chefe:** Regina Giannetti  
**Editor:** Paulo Montoia  
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa  
**Editor-Assistente:** Betto D'Elboux  
**Editor-Assistente de Arte:** João Ailton Oliveira Andrade  
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira  
**Diagramadores:** Chico Max e Renato Costa  
**Redatores:** Bento Abreu e Suzete Stimpel  
**Coordenadora de Produção:** Érica Luisa Assan Câmara  
**Correspondentes:** Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)  
**Consultores:** Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez  
**Ilustração de capa:** Sérgio Carreras  
**Tradutor:** Luís Fábio Marchesoni R. Mletto

#### STAFF EDITORIAL

**Secretaria Editorial:** Isabela Boscov  
**Azul Press:** Benjamin S. Gonçalves  
**Administração Editorial:** Ariovaldo Carrera Dias  
**Sistemas Editoriais:** Walter Toscano  
**Direção Responsável:** Liège de Lima Dória Castell

#### PUBLICIDADE

**Gerente:** Luiz Carlos Stein  
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Miriam Horta, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos  
**Contatos de Agência:** Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires  
**Contato:** Nádia Lappas  
**Marketing Publicitário:** Reginaldo Andrade  
**Coordenadores:** Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tiekio Kuniyuk

#### COMERCIAL

**Gerente de Planejamento:** Ana Camargo  
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato  
**Gerente de Pesquisa:** Sílvia Campos

#### COMUNICAÇÃO

**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni  
**Gerente de Propaganda:** Vavi Zalla

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 85, junho de 1995. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900; tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970; fax: (011) 813-9115. Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160-15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2ª quinzena do mês. Números atrasados (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

**ANER** para despesas de postagem, **IVZ**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

# NÃO PERCA na próxima AÇÃO GAMES

## ARCADE MORTAL KOMBAT 3

Novos golpes para você sair demolindo nos fliperamas.

## SEGA CD FATAL FURY SPECIAL

O melhor game da série da SNK chega em CD para o Mega Drive.

## SNES KYLE PETTY'S NO FEAR RACING

Diversão garantida nas pistas. Pela primeira vez nos cartuchos, um jogo da modalidade Nascar. Parece um pequeno Daytona.

## PREVIEWS

A lista com os lançamentos para Virtual Boy, Game Boy e Game Gear este ano

## X-SALADA

Os 100 felizardos premiados na superpromoção da edição de aniversário. Será que você ganhou?

## MULTI INTERATIVA

CDs multimídia e games pra você debulhar no seu micro



**EDITORAZUL**

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

#### Entretenimento

**SET:** Cinema e Vídeo  
**BIZZ:** Rock, Pop e Comportamento  
**CONTIGO:** TV, Gente e Atualidades  
**INTERVIEW:** Entrevistas e Reportagens  
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

#### Esportivas

**FLUIR:** Surf  
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

#### Femininas

**UAU:** Ídolos da Juventude  
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente  
**BOA FORMA:** Beleza, Fitness e Saúde  
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

#### Interesse Geral

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia  
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

#### Arquitetura e Decoração

**A&D:** Arte e Design

#### Guias e Anuários

**VIAGEM E TURISMO**  
**HORÓSCOPO ANUAL**  
**GUIA DE VÍDEO**

### NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP  
 Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - Cx. 4816

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Verâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644  
 Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975  
 Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 252-2131  
 Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470  
 Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844  
 Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762  
 Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005  
 Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519





# Trax<sup>TM</sup>



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA  
 VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)  
 SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920  
 FILIAL: BELO TRAX  
 R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824



# AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI

Estes são apenas alguns dos jogos.

A lista completa do Disk Games estará  
em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastre-se pela caixa postal 60053 - cep 05096- 970 SP

## SUPER NES Códigos e jogos

- 500 Aladdin - até estágio 1
- 501 Aladdin - estágio 2 ao 5
- 502 Aladdin - estágios finais/passwords
- 503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
- 504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
- 505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
- 506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
- 507 Batletoads x D Dragon - até fase 3
- 508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
- 509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
- 510 Clay Fighter - demais lutadores
- 511 Contra 3 - até fase 3
- 512 Contra 3 - fases finais
- 513 Cool Spot
- 514 Demons Crest - até fase 5
- 515 Demons Crest - fases finais/passw
- 516 Donkey Kong - estágio 1
- 517 Donkey Kong - estágios 2 e 3
- 518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
- 519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
- 520 Donkey Kong - itens/amigos deles
- 521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
- 522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
- 524 Fatal Fury - mestres / dicas
- 525 Fatal Fury Special - geese / terry
- 526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
- 527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
- 529 Fifa Soccer International
- 530 Flintstones
- 531 Ghoul's and Ghosts - até fase 2
- 532 Ghoul's and Ghosts - fases finais
- 533 Goof Trop - Pateta
- 534 Home Alone 2
- 535 Jungle Book
- 536 Krusty's S Fun House
- 537 Lion King - até fase 1
- 538 Lion King - fases 2 a 6
- 539 Lion King - fases 7 a 10
- 540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
- 541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
- 542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
- 543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
- 544 Mortal Kombat 2 - repick/k.lao/jony
- 545 Mortal Kombat 2 - shang t/ryden
- 546 NBA Jam - comandos/opções/modos
- 547 NBA Jam - dicas especiais
- 548 NBA Jam - passwords
- 549 NBA Live 95
- 550 Nigel Mansell
- 551 Out of this World - até fase 4
- 552 Out of this World - fase finais/passw
- 553 Power Athlete
- 554 Power Rangers - até fase 5
- 555 Power Rangers - fases finais/passw
- 556 Power Rangers - golpes
- 557 Prince of Pérsia - até fase 3
- 558 Prince of Pérsia - dicas
- 559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
- 560 Prince of Pérsia - fases finais
- 561 Prince of Pérsia - passwords
- 562 Rock and Roll Racing
- 563 Samurai Shodown - 4 lutadores
- 564 Samurai Shodown - mais lutadores
- 565 Soccer Shotout
- 566 S Street Figh 2 - ryo/ken/bison
- 567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
- 568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
- 569 S Street Figh 2 - d.jay/blank/guile/fei
- 570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dlcs
- 571 X-Men - itens/fases iniciais
- 572 X-Men - fases finais/passwords
- 573 X-Men - golpes dos lutadores

**DISK**  
**900-0969**  
**GAMES**

**Disk 900 - 0969**  
**Após o atendimento,**  
**Disk o código do jogo.**  
**Para avançar a gravação Disk 1**  
**Para voltar a gravação Disk 2**

Por enquanto  
só na Estada  
de São Paulo,  
a partir de 13/06

**Só R\$ 1,20 por minuto !**  
**Interurbanos Grátis !**

## MEGA DRIVE Códigos e jogos

- 000 Aladim
- 001 Art of Fighting - ryo/robert
- 002 Art of Fighting - demais lutadores
- 003 Beavis & Butt Head
- 004 Ecco the Dolphin 2 - passw do e
- 005 Ecco the Dolphin 2 - passw do e
- 006 Eternal Champions - cmd/max/bl
- 007 Eternal Champions - mais 7 lutad
- 008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
- 009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
- 010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
- 011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
- 012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
- 013 Ferrari GP - passwords
- 014 Fifa Soccer - comandos
- 015 Fifa Soccer - dicas
- 016 Fifa Soccer - opções/estratégias
- 017 Fifa Soccer - passwords
- 018 Fifa Soccer 95
- 019 Flashback - até fase 2
- 020 Flashback - fases finais
- 021 Flashback - passwords
- 022 Flintstones
- 023 Jungle Book
- 024 Jungle Strike - até fase 3
- 025 Jungle Strike - fases finais/pas
- 026 King of Monster 2
- 027 Krusty's S Fun House
- 028 MarioAndretti Racing
- 029 Mortal Kombat 1 - kitana/milli
- 030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage
- 031 Mortal Kombat 1 - tela secret
- 032 Mortal Kombat 2 - dicas espec
- 033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
- 034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
- 035 Mortal Kombat 2 - kitana/millenn
- 036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub z
- 037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpio
- 038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung la
- 039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
- 040 NBA Jam
- 041 Nigel Mansel
- 042 Out of this World - até fase 2
- 043 Out of this World - fase 3,4 e 5
- 044 Out of this World - f. finais/passw
- 045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
- 046 Pantera Cor de Rosa - fases fina
- 047 Power Rangers - lutadores chefe
- 048 Power Rangers - lutadores norm
- 049 Prince of Persia - fases 1 a 6
- 050 Prince of Persia - fases 7 a 10
- 051 Prince of Persia - fases finais/pa
- 052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
- 053 Quackshot - fase 5 a 9
- 054 Quackshot - fases finais
- 055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
- 056 Road Rash 2 - passwords
- 057 Road Rash 3
- 058 Samurai Shodown
- 059 Sonic & Knuckles - até fase 1
- 060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
- 061 Sonic & Knuckles - fases finais
- 062 Sonic 3 - até fases de bonus
- 063 Sonic 3 - fases normais
- 064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
- 065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/blsor
- 066 S. Street Figh 2 - ken/ryo
- 067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hav
- 068 Tinytoon All Star - futebol/bask/p
- 069 Tinytoon All Star - modo/boliche/
- 070 Top Gear 2 - dicas
- 071 Top Gear 2 - passwords
- 072 Virtua Rancing
- 073 World Heroes

**Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus p**